Roland®



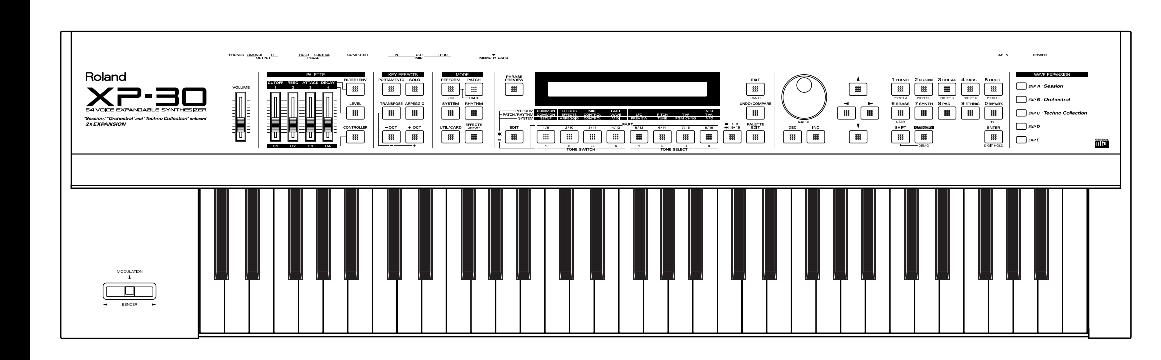


"Session," "Orchestral" and "Techno Collection" onboard
2× EXPANSION

MANUAL DEL USUARIO

Muchas gracias y felicitaciones por adquirir el Roland XP-30 64 Voice Expandable Synthesizer.

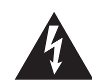
Antes de utilizar esta unidad, lea detenidamente las secciones: “INSTRUCCIONES IMPORTANTES DE SEGURIDAD” (p. 2), “UTILIZAR LA UNIDAD DE MANERA SEGURA” (p. 3), y “NOTAS IMPORTANTES” (p. 5). Estas secciones proporcionan información importante referente al correcto funcionamiento de la unidad. Además, para asegurarse de que adquiere un buen conocimiento de todas las características que le ofrece su nueva unidad, debería leer el Manual del Usuario en su totalidad. Guarde el Manual en un lugar seguro y téngalo a mano como una referencia práctica.



Traducido por www.caballeria.com



CAUTION: TO REDUCE THE RISK OF ELECTRIC SHOCK,
DO NOT REMOVE COVER (OR BACK).
NO USER-SERVICEABLE PARTS INSIDE.
REFER SERVICING TO QUALIFIED SERVICE PERSONNEL.



El símbolo del relámpago con punta de flecha dentro de un triángulo equilátero alerta al usuario de la presencia de un "voltaje peligroso" no aislado dentro del producto que puede ser de una magnitud suficiente como para constituir un riesgo de descarga eléctrica para las personas.



El símbolo de admiración dentro de un triángulo equilátero alerta al usuario de la presencia de instrucciones de utilización y mantenimiento importantes en la literatura que acompaña al producto.

INSTRUCCIONES PARA EVITAR INCENDIOS, DESCARGAS ELÉCTRICAS Y LESIONES PERSONALES

INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD IMPORTANTES
GUARDE ESTAS INSTRUCCIONES

ADVERTENCIA - Al utilizar productos eléctricos deben seguirse unas precauciones básicas, que incluyen las siguientes:

1. Antes de utilizar el producto lea todas las instrucciones.
2. No utilice este producto cerca del agua — por ejemplo, en un baño, en una cocina, en un sótano húmedo, cerca de una piscina o en lugares similares.
3. Este producto debe utilizarse sólo con un soporte recomendado por el fabricante.
4. Este producto, ya sea por sí solo o en combinación con un amplificador y altavoces o auriculares, puede producir sonido a un volumen capaz de provocar pérdidas permanentes de oído. No lo utilice durante mucho rato a un volumen alto o a un volumen que no le resulte cómodo. Si experimenta alguna pérdida de oído o algún zumbido, acuda a un otorrinolaringólogo.
5. El producto debe situarse de manera que su posición permita una adecuada ventilación del mismo.
6. Este producto no debe estar cerca de fuentes de calor como radiadores, calefactores u otros productos que generen o emitan calor.
7. El producto debe conectarse a una toma de corriente del tipo descrito en las instrucciones de utilización, o según se especifique en el mismo producto.
8. Si no va a utilizar la unidad durante un tiempo, desconecte de la toma de corriente el cable de alimentación.
9. No permita que penetren objetos ni líquidos por las aberturas del producto.
10. Acuda al personal especializado del servicio técnico siempre que:
    A. se haya dañado el cable de alimentación.
    B. hayan penetrado objetos o líquidos en el interior del producto.
    C. el producto haya estado expuesto a la lluvia.
    D. el producto parezca no funcionar con normalidad o si muestra un cambio importante en las prestaciones.
    E. el producto haya sufrido un golpe fuerte o se haya dañado su mueble.
11. No intente reparar el producto por su cuenta más allá de lo que se describe en estas instrucciones. Todas las demás reparaciones deben referirse al personal del servicio técnico.

For the USA

GROUNDING INSTRUCTIONS

This product must be grounded. If it should malfunction or breakdown, grounding provides a path of least resistance for electric current to reduce the risk of electric shock.

This product is equipped with a cord having an equipment-grounding conductor and a grounding plug. The plug must be plugged into an appropriate outlet that is properly installed and grounded in accordance with all local codes and ordinances.

DANGER: Improper connection of the equipment-grounding conductor can result in a risk of electric shock. Check with a qualified electrician or serviceman if you are in doubt as to whether the product is properly grounded.
Do not modify the plug provided with the product if it will not fit the outlet, have a proper outlet installed by a qualified electrician.

For the U.K.

WARNING: THIS APPARATUS MUST BE EARTHED
IMPORTANT: THE WIRES IN THIS MAINS LEAD ARE COLOURED IN ACCORDANCE WITH THE FOLLOWING CODE.
GREEN-AND-YELLOW: EARTH, BLUE: NEUTRAL, BROWN: LIVE

As the colours of the wires in the mains lead of this apparatus may not correspond with the coloured markings identifying the terminals in your plug, proceed as follows:

The wire which is coloured GREEN-AND-YELLOW must be connected to the terminal in the plug which is marked by the letter E or by the safety earth symbol ⏚ or coloured GREEN or GREEN-AND-YELLOW.

The wire which is coloured BLUE must be connected to the terminal which is marked with the letter N or coloured BLACK.

The wire which is coloured BROWN must be connected to the terminal which is marked with the letter L or coloured RED.

El producto que disponga de un CONECTOR DE TRES CABLES deberá derivarse a masa.

UTILIZAR LA UNIDAD DE MANERA SEGURA

INSTRUCCIONES PARA EVITAR EL RIESGO DE FUEGO, DESCARGAS ELÉCTRICAS Y LESIONES EN LAS PERSONAS

Los avisos de ⚠ ATENCIÓN y ⚠ PRECAUCIÓN

⚠ **ATENCIÓN**	Se utiliza para instrucciones que alertan al usuario del peligro de muerte o de lesiones personales graves en caso de no utilizar la unidad de manera correcta.
⚠ **PRECAUCIÓN**	Se utiliza para instrucciones que alertan al usuario del peligro de lesiones o daños materiales en caso de no utilizar la unidad de manera correcta. * Los daños materiales se refieren a los daños u otros efectos adversos provocados con relación a la casa y a todo su mobiliario, así como a los animales domésticos.

Los símbolos

⚠	El símbolo △ alerta al usuario de instrucciones o advertencias importantes. El significado específico del símbolo está determinado por el dibujo contenido dentro del triángulo. En el caso del símbolo de la izquierda, éste se utiliza para avisos, advertencias y alertas de peligro general.
⃠	El símbolo ⃠ alerta al usuario de acciones que no deben realizarse (están prohibidas). El significado específico del símbolo está determinado por el dibujo contenido dentro del círculo. En el caso del símbolo de la izquierda, éste significa que la unidad no debe desmontarse.
●	El símbolo ● alerta al usuario de acciones que deben realizarse. El significado específico del símbolo está determinado por el dibujo contenido dentro del círculo. En el caso del símbolo de la izquierda, éste significa que el cable de alimentación debe desconectarse de la toma de corriente.

TENGA SIEMPRE EN CUENTA LO SIGUIENTE

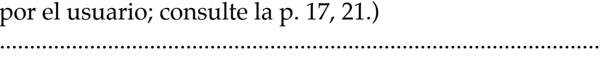
⚠ ADVERTENCIA

- Antes de utilizar este equipo, lea las siguientes instrucciones y el Manual del Usuario.

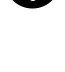


- No abra ni realice modificaciones internas en el equipo. (La única excepción son los casos en que este manual ofrece instrucciones específicas que deben seguirse para instalar opciones instalables por el usuario; consulte la p. 17, 21.)





- Coloque siempre el equipo en posición horizontal y sobre una superficie estable. No lo coloque sobre soportes que puedan tambalearse, o sobre superficies inclinadas.



- No dañe el cable de alimentación. No lo doble en exceso, no lo pise, no coloque objetos pesados sobre él, etc. Un cable dañado puede provocar descargas o incendios. No utilice nunca un cable dañado.



- En hogares con niños pequeños, un adulto deberá supervisar siempre la utilización del equipo hasta que el niño sea capaz de seguir las normas básicas para un uso seguro.

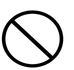


- Proteja el equipo contra los golpes.
  (¡No lo deje caer!)



⚠ ADVERTENCIA

- No conecte el cable de alimentación del equipo a la misma toma que muchos otros aparatos. Tenga un cuidado especial cuando utilice alargos—la potencia total de todos los aparatos conectados nunca debe exceder la potencia nominal (watios/amperios) del cable. Una carga excesiva puede provocar un sobrecalentamiento del aislamiento del cable, que incluso puede llegar a derretirse.



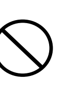
- Antes de utilizar el equipo en el extranjero, consulte a su distribuidor, al Centro Roland más próximo o a un distribuidor Roland autorizado, que aparecen listados en la página “Información”.



- Apague siempre el equipo y desconecte el cable de alimentación antes de intentar la instalación de la placa de circuitos (series SR-JV80).



- NO REPRODUZCA un disco CD-ROM en un reproductor de audio CD convencional. El sonido resultante puede ser de un nivel que puede causar una pérdida permanente de audición. Pueden dañarse los altavoces u otros componentes del sistema.



UTILIZAR LA UNIDAD DE MANERA SEGURA

⚠ PRECAUCIÓN

- Coja siempre el conector del cable de alimentación al conectarlo o al desconectarlo de una toma de corriente o del equipo.

- Intente evitar que los cables de alimentación se enreden. También deben colocarse de manera que queden fuera del alcance de los niños.



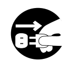
- No suba nunca sobre el equipo ni coloque objetos pesados sobre él.



- No manipule nunca el cable de alimentación ni sus conectores con las manos húmedas al conectarlo o desconectarlo.



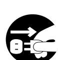
- Antes de mover el equipo, desconecte el cable de alimentación y todos los demás cables de los equipos externos.



- Antes de limpiar el equipo, apáguelo y desconecte el cable de alimentación



- Si existe el riesgo de una tormenta eléctrica en la zona, desconecte el cable de alimentación.



- Instale sólo la placa de circuitos especificada (series SR-JV80). Retire sólo los tornillos especificados (p. 17, 21).



Notas Importantes

Además de los artículos descritos en las secciones “INSTRUCCIONES IMPORTANTES DE SEGURIDAD” y “USAR EL EQUIPO DE MANERA SEGURA” en las páginas 2 y 3, por favor lea atentamente los siguientes párrafos:

Alimentador de Corriente

- No utilice esta unidad en un circuito de corriente con algún aparato eléctrico que pueda provocar interferencias (como un motor eléctrico o un sistema de luz variable).
- Antes de conectar esta unidad con otros aparatos, desactive todas las unidades. Esto le ayudará a prevenir un mal funcionamiento y/o daños en los altavoces u otros aparatos.

Ubicación

- Utilizar la unidad cerca de amplificadores de corriente (u otros equipos que contengan grandes transformadores de corriente) puede producir zumbidos. Para solucionar el problema, cambie la orientación de esta unidad; o aléjela de la fuente de las interferencias.
- Este aparato puede producir interferencias en la radio y la televisión. No lo utilice cerca de este tipo de receptores.
- No exponga la unidad a la luz directa del sol, no la coloque cerca de aparatos que irradien calor, no la deje dentro de un vehículo cerrado y no la someta a temperaturas extremas. El calor excesivo puede deformar o decolorar la unidad.
- Para evitar una posible avería, no utilice la unidad en un área húmeda, como por ejemplo un área expuesta a la lluvia o a la humedad.

Mantenimiento

- Para la limpieza diaria utilice un trapo suave y seco o humedezca uno con agua y frote con suavidad. Para la suciedad difícil de limpiar, utilice un trapo impregnado con un detergente flojo y no abrasivo. Después, asegúrese que limpia toda la unidad con un trapo suave y seco.
- No utilice nunca bencina, disolventes, alcohol o solventes de algún tipo y evite de esta manera que la unidad se decolore o se deforme.

Reparaciones y Datos

- Tenga en cuenta que todos los datos que contenga la unidad se pueden perder cuando se realiza una reparación. Guarde los datos importantes en la tarjeta de memoria o escríbalos en un papel (si es posible). Durante la reparación, se toman las precauciones necesarias para evitar la pérdida de los datos. No obstante, en algunos casos (como cuando la circuitería de la misma memoria no funciona), sentimos que la recuperación de los datos no sea posible y Roland no asume ninguna culpa referente a la pérdida de datos.

Memoria

- Esta unidad dispone de una batería que alimenta los circuitos de memoria mientras está desactivada. Cuando la batería se agote, aparecerá en la pantalla el mensaje que se muestra abajo. Cuando vea este mensaje, cambie la batería agotada por una nueva tan pronto como le sea posible y evite así la pérdida de todos los datos de la memoria. Para cambiar la batería, consulte con su distribuidor, el Centro de Servicio Roland más cercano o con un distribuidor autorizado de Roland, tal y como puede ver en la página “Información”.
  “**Battery Low**”

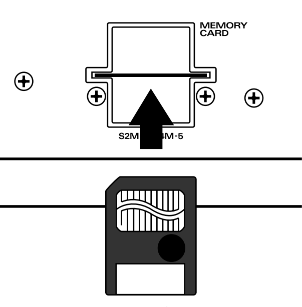
Precauciones Adicionales

- Tenga en cuenta que los contenidos de la memoria se pueden perder de forma irremediable como resultado de un mal funcionamiento o por culpa de una operación incorrecta de la unidad. Para asegurarse de que no pierde datos importantes, le recomendamos haga periódicamente copias de seguridad, en una tarjeta de memoria, de los datos importantes que tenga guardados en la memoria de la unidad.
- Desafortunadamente, no es posible recuperar los contenidos de los datos guardados en la memoria de la unidad, en una tarjeta de memoria o en otro aparato MIDI (por ejemplo, un secuenciador) cuando éstos se han perdido. Roland Corporation no asume ninguna culpa referente a la pérdida de los datos.
- Tenga cuidado cuando maneje los botones de la unidad, los deslizadores y otros controles; también cuando realice operaciones con los jacks y los conectores. El tratamiento inadecuado puede provocar un mal funcionamiento.
- Nunca golpee o aplique una presión fuerte a la pantalla.
- Cuando conecte/desconecte los cables, coja el conector—nunca tire del cable. De esta manera evitará producir algún daño a los elementos internos de los cables.
- La unidad irradiará una pequeña cantidad de calor cuando funcione correctamente.
- Para evitar molestar a sus vecinos, intente poner el volumen de su unidad a un nivel razonable. Quizás prefiera utilizar auriculares para no tener que preocuparse por las personas que están cerca de usted (especialmente por la noche).
- Cuando tenga que transportar la unidad, póngala, si es posible, dentro de la caja con la que la compró (incluido el relleno). Si no es así, utilice materiales de embalaje parecidos.
- Utilice solamente el pedal de expresión especificado (EV-5; se vende por separado). Si conecta algún otro pedal de expresión, corre el riesgo de provocar un mal funcionamiento y/o daños en la unidad.

Antes de Usar las Tarjetas de Memoria

Usar Tarjetas de Memoria

- Inserte con cuidado la tarjeta hasta el final—hasta que esté sujeta firmemente.



- No toque nunca las terminaciones de la tarjeta de memoria. No deje tampoco que estas terminaciones se ensucien.

Utilizar CD-ROMs

- Evite tocar o rayar la cara brillante del disco (superficie grabada). Los CD-ROMs rayados o sucios no se pueden leer correctamente. Limpie sus discos con un limpiador de CDs.

Cómo Leer Este Manual

El manual del usuario está organizado de la siguiente manera:

Referencia Rápida

Esta sección está pensada para las personas que utilizan el XP-30 por primera vez y explica cómo usar diferentes funciones de una forma sencilla. Por favor, lea la Referencia Rápida y utilice el XP-30 al mismo tiempo. Esto le ayudará a entender muchas de las cosas que necesita saber sobre las operaciones básicas. En la sección Uso Avanzado se explican otros detalles y maneras más avanzadas de utilizar el XP-30.

Uso Avanzado

La sección Uso Avanzado está dividida en 6 capítulos. Pero antes que empiece a leerla, le sugerimos que consulte primero la sección Referencia Rápida.

Capítulo 1. Visión General del XP-30

Este capítulo habla sobre las configuraciones de las secciones de fuentes de sonido del XP-30, así como de las operaciones básicas. Por favor, lea este capítulo para entender perfectamente el XP-30.

Capítulo 2. Tocar

Este capítulo explica como utilizar el XP-30 en Patch, Interpretaciones y modos de Grupo de percusión. Su lectura es esencial para comprender los procedimientos de las funciones del XP-30.

Capítulo 3. Creación de Sus Propios Sonidos

Este capítulo habla sobre la creación de sonidos, los parámetros de creación de un Patch, la Interpretación, los Grupos de percusión y sobre los parámetros del Sistema que determinan las operaciones globales del XP-30, así como sus funciones. Comprender la información que facilita este capítulo es un requisito esencial antes de que pueda crear sus propios sonidos.

Capítulo 4. Ajustes de Memoria (modo Utility/Card)

Este capítulo le explica las diferentes funciones Utility como por ejemplo guardar un Patch, una Interpretación o los datos de Grupos de percusión, como borrar la memoria interna, etc. La familiarización con estas funciones le simplificará los procedimientos de las operaciones.

Capítulo 5. Utilizar el XP-30 como Módulo de Sonido GM

Este capítulo explica los procedimientos y parámetros necesarios para utilizar el XP-30 como una fuente de sonido General MIDI System compatible. Lea este capítulo antes de intentar reproducir datos comerciales General MIDI System.

Capítulo 6. Aprovechar todo el potencial del XP-30

Este capítulo incluye algunas técnicas que aumentan el campo operacional del XP-30. Incluye el uso de aparatos MIDI externos, aplicaciones de interpretaciones en directo, etc.

Apéndices

Este capítulo incluye una sección para solucionar problemas cuando el XP-30 no funciona de la manera esperada. También incluye una lista de parámetros y un diagrama de aplicación MIDI.

■ Anotaciones Utilizadas en Este Manual del Usuario

Para facilitar la comprensión de los procedimientos operacionales, se ha adoptado el siguiente sistema de anotación:

Los caracteres y los números dentro de corchetes [ ] indican botones del panel frontal. Por ejemplo, [PATCH] representa el botón PATCH y [ENTER] representa el botón ENTER.

Un asterisco (*) al principio de un párrafo indica una nota o precaución. No hay que hacer caso omiso de esto. En la sección de Referencia Rápida, en el lugar del asterisco encontrará una (NOTA).

(p. **) se refiere a páginas dentro del manual.

En este manual, cuando se hace referencia a algún parámetro, se proporciona el nombre del parámetro y le sigue (entre paréntesis) información sobre el modo, grupo de pantalla, y visualización. Por ejemplo: parámetro Key Mode (PERFORM/COMMON/PERFORM COMMON).

* *Las imágenes de las pantallas impresas en este manual están basadas en los ajustes originales. No obstante, por favor, tenga en cuenta que algunos casos podrían cambiar con respecto a los ajustes originales.*

Contenido

Características Generales 11

Panel Frontal y Posterior 12

REFERENCIA RÁPIDA 15

Preparativos 16

Instalación de la Tarjeta de Ampliación de Onda 16
Precauciones cuando instale la Tarjeta de Ampliación de Onda 16
Installation de la carte d'extension Wave 20
Precautions lors de l'installation de la carte d'extension Wave 20
Conexiones 24
Activación 26
Desactivación 26
Reajuste de los ajustes por defecto de fábrica (Factory Reset) 27

Escuchar una canción de demostración 28

Perfil de los Compositores 29

Reproducir los Sonidos 30

Seleccionar los Patches y reproducir los Sonidos 30
Seleccionar Patches de Ampliación de Onda 31
Seleccionar Patches según la categoría (Patch Search Function) 32
Escuchar los Patches (Phrase Preview) 33
Probar las funciones de Interpretación 34
Velocidad/Aftertouch 34
Pitch Bend/Palanca de Modulación 34
Deslizador C1–C4 34
Pedal Hold 35
Pedal de Expresión 35
Solo 35
Portamento 35
Paleta de Sonido 36
Tocar Arpegios (Arpeggiator) 36
Reproducir Sonidos de percusión a partir del teclado 38

Uso Avanzado 39

Capítulo 1. Visión general del XP-30 40

Configuración del XP-30 40
Configuración básica 40
Clasificación de los tipos de sonido del XP-30 40
Número de voces simultáneas 42
Operaciones Básicas 42
Conmutar Modos 42
Acerca de los botones de función 43
Acerca de los botones Cursor 44
Modificar un valor 45
Asignación de un Nombre 46

Capítulo 2. Tocar 47

Tocar en Modo Patch 47
Seleccionar un Patch 47

Utilizar Phrase Preview para tocar Patches ... 49
Sonidos de Patch gruesos o finos (Activar/Desactivar el Tono) ... 50
Reproducir notas individuales (Solo) ... 50
Crear cambios suaves de Afinación (Portamento) ... 50
Utilizar los Deslizadores para modificar el Sonido en tiempo real (Función Sound Palette (Paleta de Sonido)) ... 50
Tocar en Modo Interpretación ... 51
Seleccionar una Interpretación ... 51
Reproducir Sonidos más llenos y ricos mediante la combinación de Patches (Layer) ... 52
Dividir el teclado para tocar Patches separados en diferentes secciones (Split) ... 52
Tocar conjuntamente con la reproducción de una canción (uso del XP-30 como una fuente de Sonido Multitímbrica) ... 53
Asignación de un Patch diferente a una Parte ... 54
Utilizar los Deslizadores para modificar el Sonido en tiempo real (Función Sound Palette) ... 54
Tocar en Modo Grupo de percusión ... 55
Seleccionar un Grupo de percusión ... 55
Reproducir instrumentos de percusión ... 56
Tocar un Arpegio ... 56
Tocar un Arpegio en un área del teclado predefinida ... 57
Mantener un Arpegio ... 58
Simular la técnica de corte de guitarra ... 58
Tocar un Arpegio desde un aparato MIDI externo ... 58
Crear un patrón Arpegio ... 58
Funciones prácticas para la Interpretación ... 59
Transponer el teclado en unidades Octavas (Octave Shift) ... 59
Transponer el teclado en intervalos de Semitono ... 60
Si aparecen notas “atascadas” o una nota no suena (Panic) ... 60

Capítulo 3. Crear sus propios sonidos ... 61

Efectos ... 61
Funcionamiento de las unidades de efectos en diferentes Modos ... 61
Activar/Desactivar los Efectos ... 62
Procedimientos de edición de Sonido ... 62
Editar un Patch ... 62
Editar una Interpretación ... 65
Editar un Grupo de percusión ... 66
Guardar un Sonido editado ... 67
La Memoria y el almacenamiento de datos ... 67
Almacenar en la Memoria User un Sonido que haya modificado ... 68
Funciones de los Parámetros Patch ... 68
Ajustes comunes a todo el Patch (COMMON) ... 68
Ajustar Efectos para un Patch (EFFECTS) ... 71
Uso de los Controladores para cambiar la forma en que se reproducen los Sonidos (CONTROL) ... 73
Modificar las Formas de Onda (WAVE) ... 76
Modular Sonidos (LFO) ... 78
Modificar la Afinación (AFINACIÓN) ... 79
Modificar la claridad del Sonido con un Filtro (TVF) ... 80
Cambiar el Volumen del Sonido y la Posición Estéreo (TVA) ... 81
Funciones de los parámetros de Interpretación ... 83
Ajustes comunes a toda la Interpretación (COMMON) ... 83
Ajustar los Efectos para una Interpretación (EFFECTS) ... 84
Realizar Ajustes MIDI para una Parte (MIDI) ... 86
Definir Ajustes para cada Parte (PART) ... 87
Confirmar la Información MIDI para cada Parte (INFO) ... 87
Funciones de los Parámetros de Grupo de percusión ... 88

Dar un nombre a un Grupo de percusión (COMMON) 88
Ajustar los Efectos para un Tono de Ritmo (EFFECTS) 88
Control del Sonido de un Tono de Ritmo con los Controladores (CONTROL) 90
Modificar una Forma de Onda de un Tono de Ritmo (WAVE) 90
Modificar la Afinación de un Tono de Ritmo (PITCH) 91
Cambiar el Tono (Filtro) de un Tono de Ritmo (TVF) 91
Cambiar el Volumen y la Posición Estéreo de un Tono de Ritmo (TVA) 92
Tipos de Multiefectos (Parámetro EFX) 93
Ajustes del Entorno Operativo del XP-30 (Parámetros del Sistema y sus funciones) 108
Visualización del contraste de la pantalla y ajustes del Reloj (SETUP) 108
Ajustes de Arpegio (ARPEGGIO) 108
Ajustes del teclado y de los Controladores (CONTROL) 110
Ajustes MIDI (MIDI) 112
Ajustes de Preescucha de Frase (PREVIEW) 113
Ajustar la Afinación (TUNE) 113
Cambio de Programa (PGM CHNG) 114
Comprobar aspectos como el status de la Instalación de las Tarjetas
de Ampliación de Onda (INFO). 114

Capítulo 4. Ajustes de Memoria (Modo Utility/Card) 115

Acerca del Modo Utility/Card 115
Procedimiento básico en el Modo Utility/Card 115
Guardar datos de Sonido en la Memoria User (WRITE) 116
Escritura de Interpretaciones 116
Escritura de un Patch 116
Escritura de Grupo de percusión 116
Copiar Ajustes de Fuentes de Sonido (COPY) 117
Copia de una Interpretación 117
Copia de un Patch 117
Copia de un Grupo de percusión 118
Inicializar los Ajustes de Fuente de Sonido (INIT) 119
Inicializar Interpretación 119
Inicializar Patch 119
Inicializar un Grupo de percusión 119
Ajustes de Sonido de Transmisión (XFER) 119
Transmitir datos a un aparato MIDI externo 119
Transmitir datos a la Memoria User 120
Impedir la operación de escritura de la Memoria User (PROTECT) 121
Ajustes relacionados con la Tarjeta de Memoria (CARD) 121
Formatear la Tarjeta de Memoria para el XP-30 (FORMAT) 122
Cambiar el nombre de un Archivo (REMAME) 122
Borrar Archivos (DELETE) 122
Comprobar los contenidos de la Tarjeta de Memoria (INFO) 122
Cargar un archivo de la Tarjeta de Memoria en el XP-30 (LOAD) 122
Guardar datos en la Tarjeta de Memoria (SAVE) 122
Recuperar los Ajustes por defecto de fábrica (FACTORY RESET) 123

Capítulo 5. Uso del XP-30 como un Módulo de Sonido GM 124

Entrar en el Modo GM 124
Inicializar la Fuente de Sonido para los Ajustes Básicos de Sistema GM 124
Reproducir una Composición GM 124
Modificar los Ajustes del Modo GM 125
Realizar Ajustes de Efectos en el Modo GM (EFFECTS) 125
Ajustar una Parte (PART) 127
Confirmar la Información MIDI de cada Parte (INFO) 127
Funciones Prácticas en el Modo GM (GM Utility) 127
Copiar Ajustes de Efectos (COPY) 128

Inicializar el modo GM (INIT) 128
Transmitir los Ajustes del Modo GM (XFER) 128

Capítulo 6. Aprovechar al Máximo el XP-30 129

Técnicas para usar Patches 129
Reforzar las características del Filtro 129
Obtener el sonido de una nota de Ritmo Alto al mismo tiempo que toca una nota de Ritmo Bajo 129
Mantener una nota con Modulación Retenida 129
Sincronizar el ciclo LFO con el Tempo del Sistema 129
Modificar Multiefectos para igualar el Tempo de Sistema 130
Utilizar el Conmutador de Pedal para modificar la Velocidad Rotativa del Efecto Rotativo 130
Tocar Frases en Bucle al Tempo del Sistema 130
Utilizar el Deslizador para panoramizar Sonidos en tiempo real 131
Usar el XP-30 para tocar en directo 131
Cambiar Sonidos Múltiples en un Aparato MIDI Externo simultáneamente 131
Cambiar Sonidos con un Conmutador de Pedal 131
Utilizar aparatos MIDI externos 132
Utilizar el XP-30 para controlar los aparatos MIDI externos 132
Reproducir la Fuente de Sonido del XP-30 a Desde un Aparato MIDI Externo 132
Seleccionar Sonidos de XP-30 desde un aparato MIDI externo 132
Disfrutar de Música Informática 134
Conectar con el Ordenador 134
Desconectar el teclado de la Fuente de Sonido interna (Local OFF) 137

Apéndices 139

Solucionar problemas 140

Mensajes de Error 142

Referencia Rápida de Procedimientos 143

Lista de Parámetros 147

Lista de Formas de Onda 160

Lista de Patches 168

Lista de Grupos de percusión 177

Lista de Interpretaciones 181

Lista de Estilos Arpeggio 182

Aplicación MIDI 183

Especificaciones 207

Diagramas del Cableado de Ordenador 208

Índice 209

Características Generales

■ Fuente de Sonido sintetizadora de Interpretaciones de calidad

Polifonía de 64 Voces y Multitimbre de 16 Partes

El XP-30 es una fuente de sonido multitimbre de 16 Partes que produce 64 notas polifónicas simultáneas. Si se utiliza con un secuenciador externo o con un ordenador, el potencial creativo del XP-30 para la producción de música es evidente (p. 41).

Potentes Efectos Onboard

La tecnología avanzada DSP (Procesador Digital de Señales) proporciona una gran variedad de efectos con calidad de estudio. Además de la sección de Multiefectos (EFX) que contiene 40 tipos diferentes de efectos, el XP-30 dispone también de una unidad de chorus independiente y una unidad de reverberación (p. 61).

Extensivo registro de estructuras de Tono

Hay disponibles diez estructuras diferentes para combinar los elementos básicos del sonido y hacer más flexible la creación de música. Un modulador en anillo y un booster aumentan la creación de sonidos (p. 71).

Un gran número de Arpegio y opciones de Corte

Con el [ARPEGGIO] activado, puede crear diversos arpegios y simular técnicas de corte con la simple pulsación de un acorde. Incluso puede especificar el "feel" rítmico que desee (p. 56).

Compatibilidad con el Sistema General MIDI

El XP-30 proporciona un modo compatible con el Sistema General MIDI, el formato estándar para los sistemas desktop music (DTM), y puede reproducir datos de canciones compatibles con el Sistema General MIDI (p. 124).

Sistema General MIDI

El sistema General MIDI es un conjunto de recomendaciones que intenta proporcionar una forma para ir más lejos de las limitaciones de los diseños de los propietarios y estandarizar las capacidades MIDI en los aparatos para generar sonidos. Los aparatos para generar sonidos y los archivos musicales que comparten el estándar General MIDI llevan el logotipo de General MIDI (GENERAL MIDI). Los archivos musicales que lleven el logotipo de General MIDI se pueden reproducir en cualquier unidad generadora de sonido de General MIDI con el fin de producir esencialmente la misma interpretación musical.

■ Ampliación

Permite la instalación simultánea de dos Tarjetas de Ampliación de Onda

Se pueden instalar hasta dos Tarjetas de Ampliación de Onda SR-JV80 simultáneamente, permitiéndole ampliar el número de sonidos disponibles (p. 16, 20).

Los datos de las conocidas Tarjetas de Ampliación de Onda están instalados

Los datos de las tres conocidas Tarjetas de Ampliación de Onda, la SR-JV80-02 "Orchestral," la SR-JV80-09 "Session" y la SR-JV80-11 "Techno Collection" están instalados.

Esto significa que en términos prácticos, puede tener acceso simultáneamente a los sonidos de hasta cinco Tarjetas de Ampliación de Onda y puede disponer de una gran cantidad de datos de formas de onda que puede usar para crear sus sonidos.

■ Operaciones rápidas e intuitivas

Facilidad operacional

Con el fin de simplificar las operaciones se proporcionan botones dedicados. El grupo de botones de función situados debajo de la pantalla permiten una edición intuitiva (p. 43).

Inclusión de las funciones Patch Search y Phrase Preview, populares en el JV-2080

La función Patch Search (Búsqueda Patch) (p. 32, 48) le permite encontrar rápidamente el patch que desee con sólo especificar la categoría de patch. Si pulsa [PHRASE PREVIEW], puede escuchar como el patch que ha seleccionado reproduce una frase que se ajusta al tipo de patch. (Función Phrase Preview, p. 33, 49)

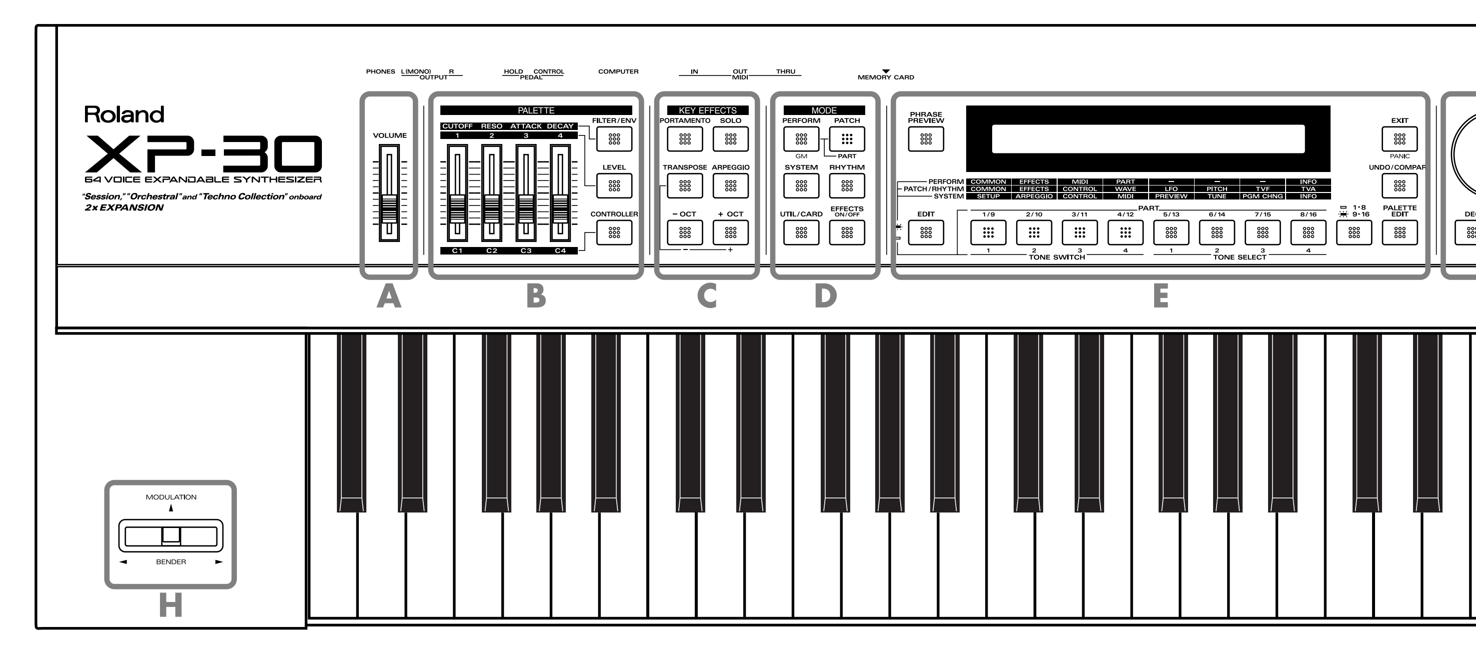
Utilice los Deslizadores de la Paleta de Sonido para realizar cambios rápidos en el Sonido

Los cuatro deslizadores de la sección PALETTE le permiten realizar cambios en tiempo real en el tono y el volumen mientras toca (p. 36, 50, 54).

■ Conector de Interface de Ordenador

Existe un cable de ordenador que le permite conectar fácilmente su XP-30 con su ordenador y así poder disfrutar de la interpretación de conjunto (p. 134).

Panel Frontal y Posterior



■ Panel Frontal

A

Deslizador Volume

Este deslizador ajusta el volumen general que tiene salida por los jacks OUTPUT y el jack PHONES situados en el panel posterior. →p. 26

B Sección PALETTE

Utilice los cuatro deslizadores para modificar los sonidos en tiempo real.

[FILTER/ENV]

Pulse este botón (ON) cuando modifique en tiempo real y mediante los cuatro deslizadores (CUTOFF/RESO./ATTACK/DECAY) los ajustes del filtro o de la envolvente. →p. 36, 51, 54

[LEVEL]

Pulse este botón (ON) cuando ajuste en tiempo real y mediante los cuatro deslizadores (1/2/3/4) el balance del volumen. →p. 36, 51, 54

[CONTROLLER]

Se activa cuando desee asignar varios parámetros a los cuatro deslizadores y modificar el sonido mientras toca (C1/C2/C3/C4). →p. 34

C Sección KEY EFFECTS

Los botones de esta sección le permiten asignar diversas funciones a las teclas del teclado del XP-30.

[PORTAMENTO]

Activa/desactiva el Portamento. →p. 35, 50

[SOLO]

Especifica tocar una sola nota a la vez. →p. 35, 50

[TRANSPOSE]

Especifica la transposición del teclado en pasos de semitono. →p. 60

[ARPEGGIO]

Activa/desactiva el Arpeggiator. →p. 36, 56

[+OCT], [-OCT]

Estos botones ajustan la afinación del teclado en ocho pasos. →p. 59
Si pulsa cualquiera de estos botones mientras mantiene pulsado [TRANSPOSE] podrá ajustar la cantidad que desee de transposición. →p. 60

D Sección MODE

Los botones de esta sección le permiten seleccionar los modos. El indicador del botón del modo seleccionado se iluminará. →p. 42

[PERFORM]/[GM]

Se pulsa para seleccionar el modo Interpretación. Mantenga pulsado [SHIFT] mientras pulsa [PERFORM] para seleccionar el modo GM. →p. 51, 124

[PATCH]/[PART]

Se pulsa para seleccionar el modo Patch. Si mantiene pulsado [PERFORM] y pulsa [PATCH], puede modificar los ajustes del patch asignado a cada parte de la interpretación. →p. 47, 54, 66

[SYSTEM]

Selecciona el modo Sistema. →p. 108

[RHYTHM]

Selecciona el modo Grupo de percusión. →p. 55

[UTIL/CARD]

Selecciona el modo Utilidad/Tarjeta. →p. 115

[EFFECTS ON/OFF]

Este botón activa/desactiva los efectos internos (Multiefectos, Chorus, Reverberación). →p. 62

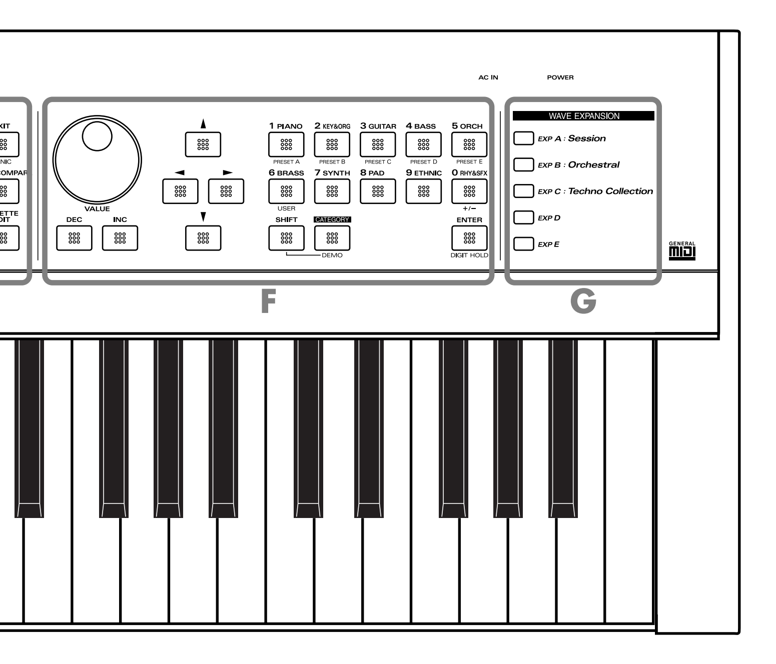
E

Display

Muestra diversos tipos de información acerca de la función o de la operación actualmente seleccionada.

[PHRASE PREVIEW]

Pulse este botón cuando desee utilizar frases para dar una audición a un patch. →p. 33, 49



[EDIT]

Pulse este botón si desea ajustar varios ajustes. Utilice los botones de función para seleccionar la pantalla de visualización para el parámetro que desea modificar.

Botones de función

La función de estos botones dependerá del modo operacional y del status del indicador [EDIT]. →p. 43

[1–8/9–16]

Utilice este botón para seleccionar el grupo (1-8/9-16) de las Partes que se seleccionarán con los botones de función. →p. 43

[EXIT]/[PANIC]

EXIT: Pulse este botón si desea volver a la pantalla Play de un modo, o para cancelar una operación sin ejecutarla.
PANIC: Si por alguna razón las notas quedan encalladas y continúan sonando, mantenga pulsado el botón SHIFT y pulse este botón para borrar las notas encalladas. →p. 60

[UNDO/COMPARE]

La función de estos botones dependerá de la operación que se esté realizando.
UNDO: Pulse este botón para devolver un valor modificado al valor original. →p. 63, 65, 66
COMPARE: Cuando guarde o copie los ajustes de Tono, pulse aquí para comprobar el sonido en el destino donde se guardará o en la fuente de la copia. →p. 116, 118

[PALETTE EDIT]

Pulse este botón si desea utilizar la pantalla Palette para modificar los ajustes del Patch o de la Interpretación. →p. 63, 65

F

Dial VALUE

Este dial se utiliza para modificar los valores. Si mantiene pulsado [SHIFT] mientras gira el dial VALUE, el valor cambiará a incrementos mayores. →p. 45

[INC], [DEC]

Utilice estos botones para modificar los valores. Si mantiene pulsado un botón y pulsa el otro, el cambio de valor se acelerará. Si pulsa uno de estos botones mientras mantiene pulsado [SHIFT], el valor cambiará a incrementos más grandes. →p. 45

[◄], [►] (Botones Cursor)

Desplace el cursor con estos botones.

[▲], [▼] (Botones de Página)

Cuando en la parte izquierda de la pantalla aparezca el símbolo ⇡ o ⇣ utilice estos botones para desplazarse a otras pantallas de parámetros.

[0]–[9] (Teclas Numéricas)

Use estas teclas para ajustar un valor. Se pueden utilizar para introducir valores numéricos y también para caracteres alfabéticos. →p. 45
Cuando [CATEGORY] está activada, se convierte en el botón para escoger un grupo de categoría mediante la función Patch Search. →p. 32, 48

[SHIFT]

Se utiliza conjuntamente con otros botones. Algunos botones del panel frontal tienen caracteres impresos en color gris. Indican la función del botón cuando se mantiene pulsado el botón [SHIFT].

[ENTER]/[DIGIT HOLD]

ENTER: Utilice este botón para finalizar un valor o ejecutar una operación.
DIGIT HOLD: Pulse este botón mientras mantiene pulsado [SHIFT] para activar/desactivar la función Digit Hold. Con la opción Digit Hold activada, la posición 100 y la posición 10 quedarán fijadas y sólo cambiará la posición 1. Esto significa que puede seleccionar Patches con sólo pulsar la tecla numérica de la posición 1, sin tener que pulsar [ENTER]. Ocurre lo mismo si selecciona ajustar las Interpretaciones o el Ritmo. →p. 48

[CATEGORY]/[DEMO]

CATEGORY: Utilice la función Patch Search para seleccionar un patch. →p. 32, 48
DEMO: Para escuchar la reproducción de la demostración, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse este botón. →p. 28

G Sección WAVE EXPANSION

Aquí puede seleccionar sonidos de una Tarjeta de Ampliación. →p. 31

[EXP A], [EXP B], [EXP C]

Selecciona sonidos de la Ampliación de Onda interna.
EXP-A: "Session"
EXP-B: "Orchestral"
EXP-C: "Techno Collection"

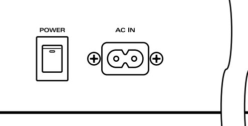
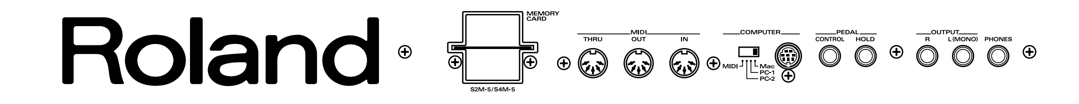
[EXP D], [EXP E]

Selecciona sonidos de las ranuras de las Tarjetas de Ampliación de Onda (EXP-D y E).

H

Pitch Bend/Palanca de Modulación

Esto le permite controlar el pitch bend o aplicar vibrato. Según los ajustes, también se pueden controlar otros parámetros especificados. →p. 34

■ Panel Posterior

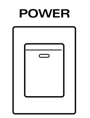
Conmutador Power

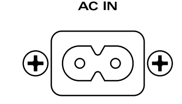
Pulse el conmutador para activar/desactivar el aparato. →p. 26

AC Inlet (Entrada AC)

Conecte el cable de corriente AC (va incluido) en esta entrada. →p. 24

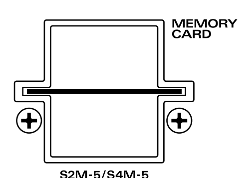
* *Para unidades clasificadas para la operación 117V, el cable AC ya va conectado a la unidad.*





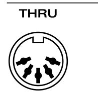
Ranura MEMORY CARD

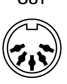
Se puede insertar una tarjeta de memoria opcional (SmartMedia) en esta ranura. →p. 115



Conectores MIDI (IN, OUT, THRU)

Estos conectores se pueden conectar a otros equipos MIDI para recibir y transmitir mensajes MIDI. →p. 24, 119, 132





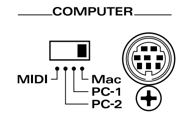


Conmutador COMPUTER

Ajuste este conmutador según el tipo de ordenador que haya conectado al conector, o según el software que utilice. Si desea utilizar los conectores MIDI, ajuste este conmutador a MIDI. →p. 134

Conector COMPUTER

En este conector se puede conectar un cable especial de Ordenador (se vende por separado). El tipo de cable necesario dependerá de su ordenador. Cuando el conmutador Computer situado a la izquierda está ajustado en MIDI, no se puede utilizar este conector. →p. 134

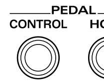


Jack CONTROL PEDAL

Puede conectar pedales de expresión opcionales en estos jacks. Si asigna una función a un pedal, puede utilizarlo para seleccionar o modificar el sonido o realizar otros controles. También puede conectar conmutadores de pedal opcionales para mantener el sonido. →p. 24, 110

Jack HOLD PEDAL

En este jack se puede conectar un conmutador de pedal opcional para utilizarlo como pedal hold. →p. 24, 110

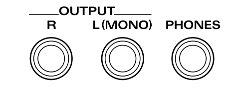


Jacks OUTPUT (L (MONO), R)

La señal de audio sale de este jack y se dirige hacia el sistema mezclador/amplificador en estéreo. Para la salida en mono, utilice el jack L. →p. 24

Jack PHONES

Aquí puede conectar unos auriculares opcionales. →p. 24





"Session," "Orchestral" and "Techno Collection" onboard
2× EXPANSION

REFERENCIA RÁPIDA

Preparativos

Instalación de la Tarjeta de Ampliación de Onda

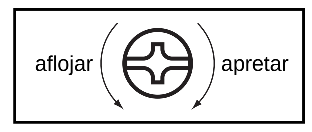
Se pueden instalar hasta dos Tarjetas de Ampliación de Onda (la serie SR-JV80; se venden por separado) en las ranuras EXP-D y E del XP-30. Las Tarjetas de Ampliación de Onda contienen datos de Onda, así como Patches y Grupos de percusión que utilizan estos datos de Onda. Además, esta información se puede cargar en el área temporal y se puede reproducir.



Cuando reproduzca un Patch o un Grupo de percusión que utilice los datos de Onda de una Tarjeta de Ampliación de Onda, hay que instalar en el XP-30 la Tarjeta de Ampliación apropiada para que se reproduzca correctamente el sonido.

■ Precauciones cuando instale la Tarjeta de Ampliación de Onda

- Por favor, con el fin de evitar el riesgo de daños producidos por la electricidad estática en los componentes internos, lea detenidamente las instrucciones siguientes cuando utilice la tarjeta.
  - Antes de tocar la tarjeta coja un objeto de metal (por ejemplo, una cañería) para descargar la electricidad estática que pueda tener.
  - Coja siempre la tarjeta por los bordes. Evite tocar los componentes electrónicos o los conectores.
  - Guarde la bolsa original con la que vino la tarjeta e introduzca la tarjeta dentro cuando desee guardarla o transportarla.
- Utilice un destornillador Philips adecuado para el tamaño del tornillo (un destornillador del número 2). Si no se utiliza el destornillador adecuado, se puede estropear la cabeza del tornillo.
- Para extraer un tornillo, gire el destornillador en el sentido contrario al de las agujas del reloj. Para apretar un tornillo, gire el destornillador en el sentido de las agujas del reloj.



- Cuando instale una Tarjeta de Ampliación de Onda, extraiga únicamente los tornillos especificados.
- Tenga cuidado de no dejar caer los tornillos que extraiga dentro del XP-30.
- No deje la tapa inferior al descubierto. Asegúrese de volver a taparla una vez haya finalizado la instalación de las Tarjetas de Ampliación de Onda.
- No toque ninguno de los pathways de los circuitos impresos ni las terminales de conexión.
- Tenga cuidado de no cortarse la mano con el filo del compartimiento de la instalación.
- No use una fuerza excesiva para instalar una tarjeta de circuito. Si no se ajusta adecuadamente en el primer intento, retire la tarjeta y vuelva a intentarlo.
- Cuando haya finalizado la instalación de la tarjeta, compruebe dos veces su trabajo.

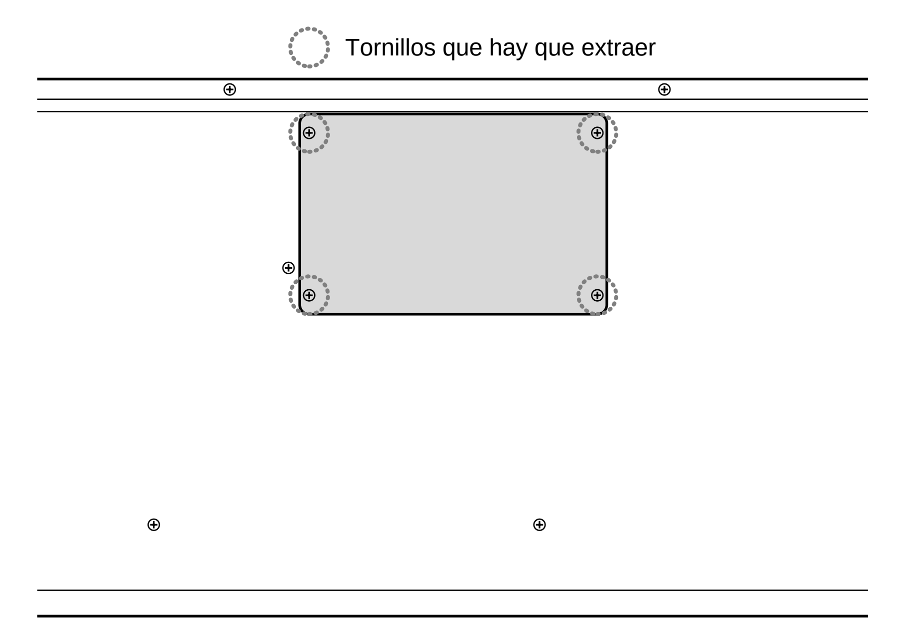
Para instalar una Tarjeta de Ampliación de Onda opcional (la serie SR-JV80; se venden por separado), hay que retirar la tapa inferior de la unidad. Encontrará dos ranuras (EXP-D y E) en las cuales puede instalar una tarjeta. Las ranuras EXP-D y E corresponden al grupo (XP-D y E) que tiene que seleccionar para utilizar la Onda, Patch o Grupo de percusión de la Tarjeta de Ampliación de Onda.

1

Antes de instalar la Tarjeta de Ampliación de Onda, desactive el XP-30 y todos los aparatos que haya conectado. Desconecte también todos los cables del XP-30.

2

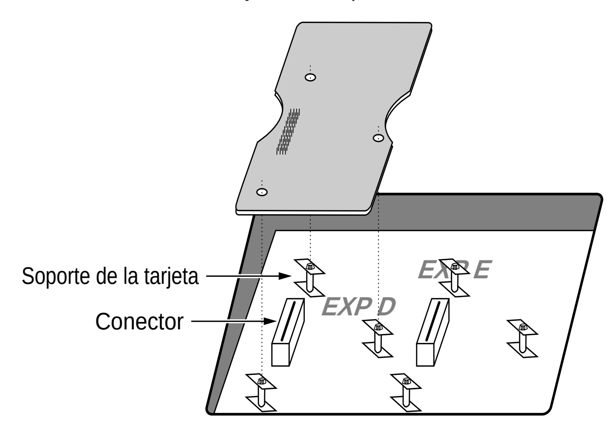
Coloque el XP-30 con la parte inferior hacia arriba y retire los tornillos que se muestran en el siguiente diagrama.



3

En el interior encontrará dos conectores y seis soportes para tarjetas. Inserte los conectores de la Tarjeta de Ampliación de Onda en los conectores internos y al mismo tiempo, inserte los soportes para tarjeta en los agujeros de la Tarjeta de Ampliación de Onda.







NOTA

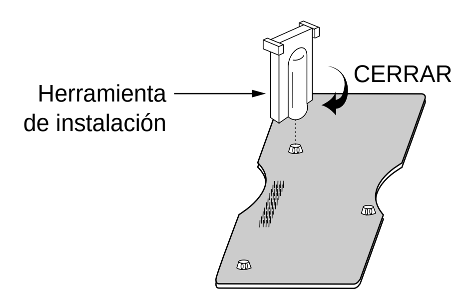
Si se instala el mismo tipo de Tarjeta de Ampliación en la ranura EXP-D y en la ranura EXP-E, sólo será posible seleccionar los datos de la Tarjeta de Ampliación de Onda que se encuentre en la ranura EXP-D. El XP-30 también contiene los datos de las siguientes Tarjetas de Ampliación de Onda, de manera que si instala una de estas Tarjetas de Ampliación de Onda, sólo se podrán seleccionar los datos internos (XP-A-C).

SR-JV80-09 “Session” (XP-A)

SR-JV80-02 “Orchestral” (XP-B)

SR-JV80-11 “Techno Collection” (XP-C)

4 Utilice la Herramienta de Instalación que acompaña a la Tarjeta de Ampliación de Onda para girar los soportes hacia la dirección LOCK (CERRADO), de manera que la tarjeta quede sujeta.



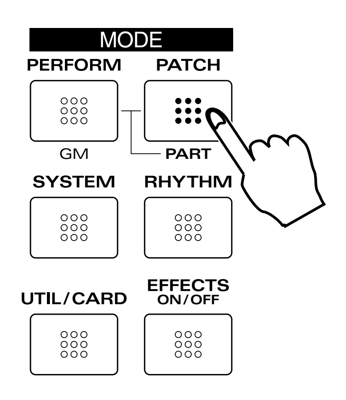
5 Utilice los tornillos, que retiró en el paso 2, para sujetar la tapa otra vez en su lugar.

Con esto se completa la instalación de la Tarjeta de Ampliación de Onda.

6 Conecte los cables que había desconectado anteriormente.

7 Active el equipo de la manera descrita en **"Activación"** (p. 26).

8 Pulse [PATCH] para acceder a la pantalla PATCH PLAY.




```
PATCH    USER:001 Temple of XP
PLAY                   center=C 4
```

9 Pulse [EXP D] O [EXP E] y verifique que puede seleccionar patches de las Tarjetas de Ampliación de Onda D o E. El indicador de [EXP D] o [EXP E] se iluminará y se visualizará la siguiente pantalla.

WAVE EXPANSION

EXP A : Session

EXP B : Orchestral

EXP C : Techno Collection

EXP D

EXP E





Si no puede seleccionar ningún patch de la Tarjeta de Ampliación de Onda, es posible que el aparato no reconozca la Tarjeta de Ampliación de Onda que se ha instalado. Desactive el aparato de la manera descrita en **"Activación"** (p. 26), y vuelva a instalar correctamente la Tarjeta de Ampliación de Onda.

Installation de la carte d’extension Wave

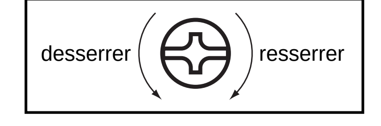
Vous pouvez installer jusqu’à 2 cartes d’extension Wave (en option dans la série SR-JV80) dans les créneaux EXP-D et E du XP-30. Les cartes d’extension Wave contiennent des données Wave, aussi bien que des morceaux musicaux et des ensembles rythmiques utilisant ces données, auxquelles on peut directement accéder dans la zone temporaire et les faire jouer.



Quand vous faites jouer un morceau ou un ensemble rythmique qui utilise des données Wave de la carte d’extension, une carte d’extension appropriée doit être installée dans le XP-30 afin que le son sorte correctement.

■ Precautions lors de l’installation de la carte d’extension Wave

- Pour éviter tout dommage des composants internes pouvant provenir de l’électricité statique, veuillez suivre les conseils suivants quand vous installez la carte.
  - Avant de toucher la carte, saisissez toujours un objet métallique (tuyau d’eau ou autre) pour être sûr que l’électricité statique se décharge.
  - Quand vous saisissez la carte, prenez-la par les bords. Evitez de toucher les composants électroniques ou les connecteurs.
  - Conservez le sac dans lequel la carte était emballée et remettez la carte dedans pour l’expédier ou l’entreposer.
- Utiliser un tournevis cruciforme correspondant à la taille de la vis (un tournevis numéro 2). En cas d’utilisation d’un tournevis inapproprié, la tête de la vis pourrait être endommagée.
- Pour enlever les vis, tourner le tournevis dans le sens contraire des aiguilles d’une montre. Pour resserrer, tourner dans le sens des aiguilles d’une montre.

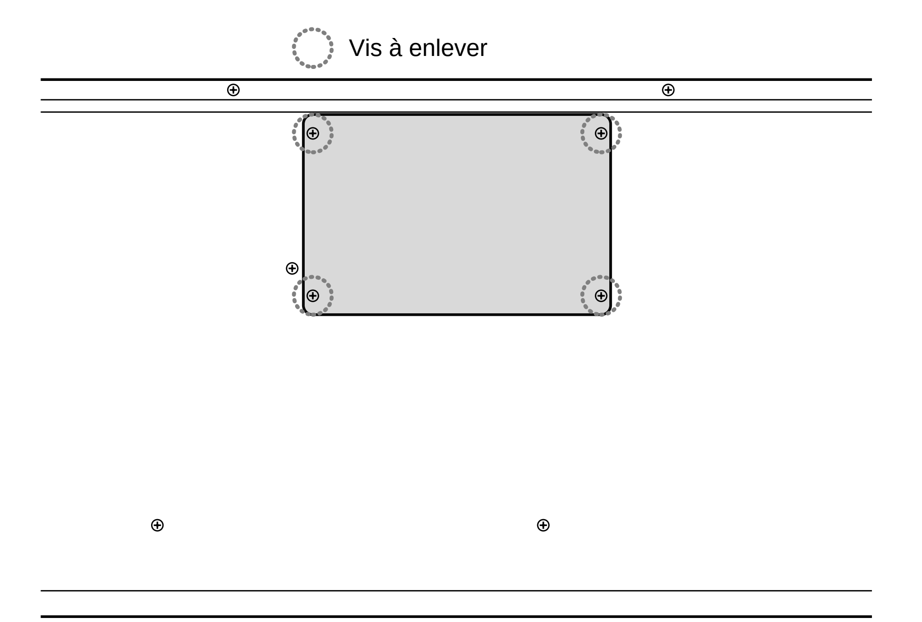


- Lors de l’insertion de la carte d’extension Wave, enlevez seulement les vis indiquées dans les instructions.
- Veillez à ne pas laisser tomber de vis dans le châssis du XP-30.
- Ne pas laisser le panneau de protection avant détaché. S’assurer de l’avoir rattacher après avoir installé le disque dur.
- Ne touchez aucun des circuits imprimés ni les bornes de connexion.
- Veillez à ne pas vous couper les doitgs sur le bord de l’ouverture d’installation.
- Ne jamais forcer quand vous installez une carte de circuits. Si la carte ne rentre pas correctement, ressortez-la et ressayez.
- Quand la carte est installée, vérifiez si l’installation est correcte.

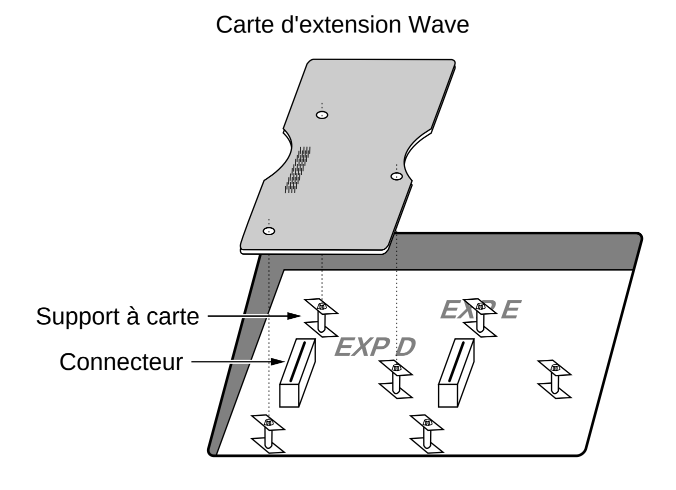
Pour installer une carte d’extension Wave optionnelle (série SR-JV80), le panneau du bas de l’appareil doit être enlevé. Vous trouverez 2 créneaux (EXP-D et E) dans lesquels vous pourrez installer une carte. Les créneaux EXP-D et E correspondent au groupe (XP-D et E) que vous devez sélectionner pour pouvoir utiliser une donnée Wave, un morceau musical ou un ensemble rythmique de la carte d’extension.

1 Éteindre le XP-30 et tous les appareils qui y sont reliés et débrancher tous les câbles du XP-30.

2 Retournez le XP-30 et enlevez seulement les vis indiquées sur la figure.



3 À l’intérieur, il y a 2 connecteurs et 6 supports à carte. Insérer les connecteurs de la carte d’extension Wave dans les connecteurs internes tout en insérant simultanément les supports à carte dans les trous de celle-ci.





NOTA

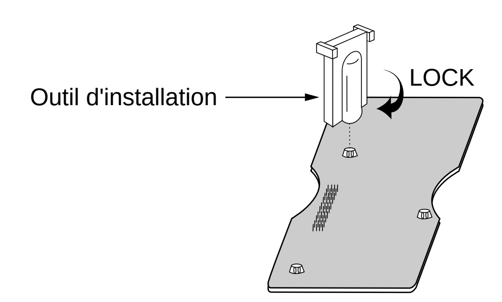
Si la même sorte de carte d’extension Wave est installée dans les créneaux EXP-D et EXP-E, il ne sera possible de sélectionner que les données de la carte d’extension Wave installée dans le créneau EXP-D. De plus, le XP-30 contient déjà les données des 3 cartes d’extension Wave suivantes si bien que si une de ces 3 cartes est installée, seules les données internes (XP-A–C) pourront être sélectionnées.

SR-JV80-09 “Session” (XP-A)

SR-JV80-02 “Orchestral” (XP-B)

SR-JV80-11 “Techno Collection” (XP-C)

4 Pour tourner les supports en position LOCK (verrouillé), utilisez l’outil d’installation de la carte d’extension fournie à cet effet. De cette façon, la carte sera bien fixée à sa place.



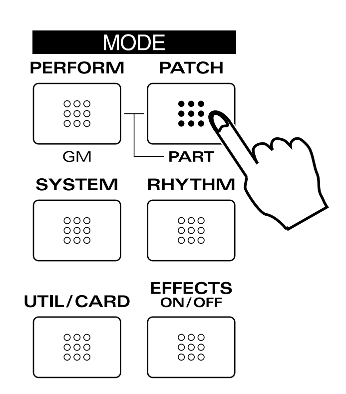
5 Reposez le couvercle en remettant les vis enlevées (comme spécifié) à l’étape 2.

L’installation de la carte d’extension Wave est terminée.

6 Rabranchez les câbles.

7 Mettez le XP-30 sous tension en procédant comme indiqué dans **“Activación”** (p. 26).

8 Appuyer sur [PATCH] pour accéder à la page PATCH PLAY.




```
PATCH    USER:001 Temple of XP
PLAY                       center=C 4
```

9 Appuyer sur [EXP D] ou [EXP E] et vérifier si vous pouvez sélectionner les morceaux musicaux des cartes d'extension Wave D ou E. L'indicateur [EXP D] ou [EXP E] s'allumera et l'affichage suivant apparaîtra.

WAVE EXPANSION

EXP A : Session

EXP B : Orchestral

EXP C : Techno Collection

EXP D

EXP E





Si vous ne pouvez choisir aucun des morceaux musicaux de la carte d'extension Wave, il est possible que la carte installée ne soit pas reconnue correctement. Éteignez l'appareil comme indiqué dans **"Activación"** (p. 26) et réinstaller la carte correctement.

Conexiones

El XP-30 no contiene ni un amplificador ni altavoces. Para escuchar sonido tendrá que conectar el aparato a un amplificador de teclados, a un sistema de audio o a unos auriculares. Consulte el siguiente diagrama y conecte el XP-30 a los equipos que esté utilizando.

POWER
AC IN
MIDI THRU OUT IN
COMPUTER MIDI Mac PC-1 PC-2
PEDAL CONTROL HOLD
OUTPUT R L(MONO) PHONES

A la Toma de Corriente

Equipo Externo MIDI

Auriculares Estéreo

Conmutador de Pedal

Pedal de expresión (EV-5) o conmutador de pedal

Equipo estéreo, etc.

Altavoz con amplificador integrado, amplificador de teclado, etc.

1 Antes de realizar cualquier conexión, asegúrese que todos los aparatos están desactivados.



Para prevenir cualquier mal funcionamiento o daño en los altavoces u otros aparatos, baje siempre el volumen y desactive todos los aparatos antes de realizar alguna conexión.

2 Conecte el cable de corriente AC en el XP-30, y conecte el otro extremo en una salida de corriente de AC.

3 Conecte los cables de audio y los cables MIDI tal y como se muestra en el diagrama. Si utiliza auriculares, conéctelos en el jack PHONES. Conecte los conmutadores de pedal o los pedales de expresión si es necesario.



En los modelos 117V, el cable AC está conectado permanentemente a la unidad.

RECUERDE

Para aprovechar al máximo las ventajas de interpretar con el XP-30, le recomendamos que utilice un sistema de amplificador/altavoces estéreo. Si utiliza un sistema mono, conéctelo en el jack OUTPUT L (MONO).

RECUERDE

El jack CONTROL PEDAL también soporta conmutadores de pedal.



Utilice únicamente el pedal de expresión indicado (EV-5; se vende por separado). Si conecta algún otro pedal corre el riesgo de provocar un mal funcionamiento o daños en la unidad.

RECUERDE

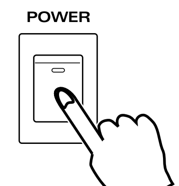
Para más información sobre las conexiones con el ordenador, consulte la sección **“Conectar con el Ordenador”** (p. 134).

Activación

1 Antes de activar el equipo, asegúrese de lo siguiente:

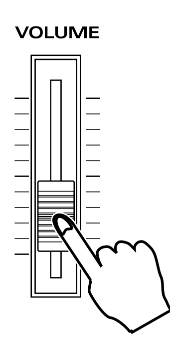
- Que todos los aparatos externos están correctamente conectados al XP-30.
- Que los controles de volumen del XP-30 y del sistema amplificador/ mezclador están al mínimo.

2 Active el conmutador situado en el panel posterior del XP-30.



3 Active su amplificador o sistema de audio.

4 Toque el XP-30 y suba gradualmente los controles de volumen del XP-30, de su amplificador o de mezclador hasta un nivel de volumen apropiado.





Cuando haya realizado las conexiones (p. 24), active los aparatos en el orden indicado. Si los activa en un orden equivocado, puede provocar un mal funcionamiento o daños en los altavoces y otros aparatos.



Esta unidad está equipada con un circuito de protección. Antes de que la unidad funcione con normalidad habrá un pequeño intervalo (pocos segundos).



Tenga cuidado de no subir demasiado el deslizador VOLUME del XP-30. Un nivel demasiado alto podría dañar su sistema de amplificador/altavoces o su oído.

■ Desactivación

1 Antes de desactivar el equipo, asegúrese de lo siguiente:

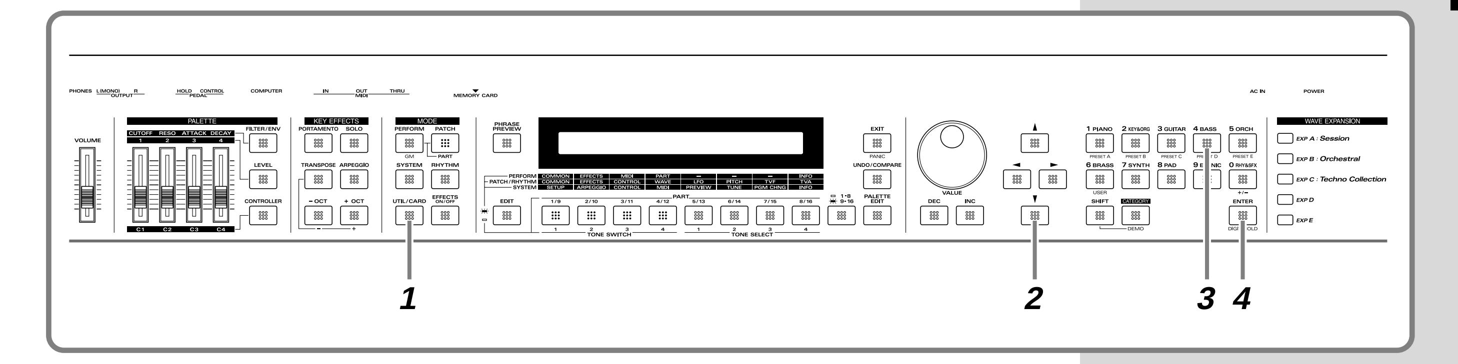
- Que los controles de volumen del XP-30 y del sistema amplificador/ mezclador están al mínimo.
- Que se han guardado en la tarjeta de memoria los datos importados (p. 122).

2 Desactive su sistema de amplificador/mezclador.

3 Desactive el XP-30.

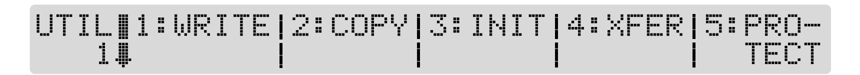
Reajuste de los ajustes por defecto de fábrica (Factory Reset)

Antes de utilizar el XP-30 por primera vez, reajústelo a los ajustes por defecto de fábrica mediante **Factory Reset**. Algunos ajustes podrían convertirse en efectos inesperados.



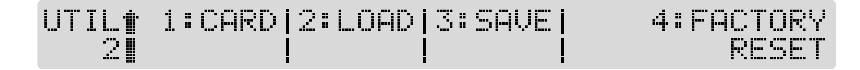
1 Pulse [UTIL/CARD] para que parpadee el indicador.

Aparecerá la pantalla UTIL 1.



2 Pulse [▼].

Aparecerá la pantalla UTIL 2.



3 Pulse la tecla numérica [4].

Aparecerá la pantalla FACTORY RESET.



4 Pulse [ENTER].

Si se visualiza el mensaje “Internal Write Protect= ON” pulse [DEC] para desactivar el ajuste. Después de pulsar [ENTER], pulse [ENTER] otra vez para reajustar a los ajustes originales predefinidos.



La operación Factory Reset borra todos los datos de la memoria interna y de la memoria de usuario y vuelve a los ajustes originales. Guarde los datos importantes en una tarjeta de memoria antes de ejecutar esta operación (p. 123).

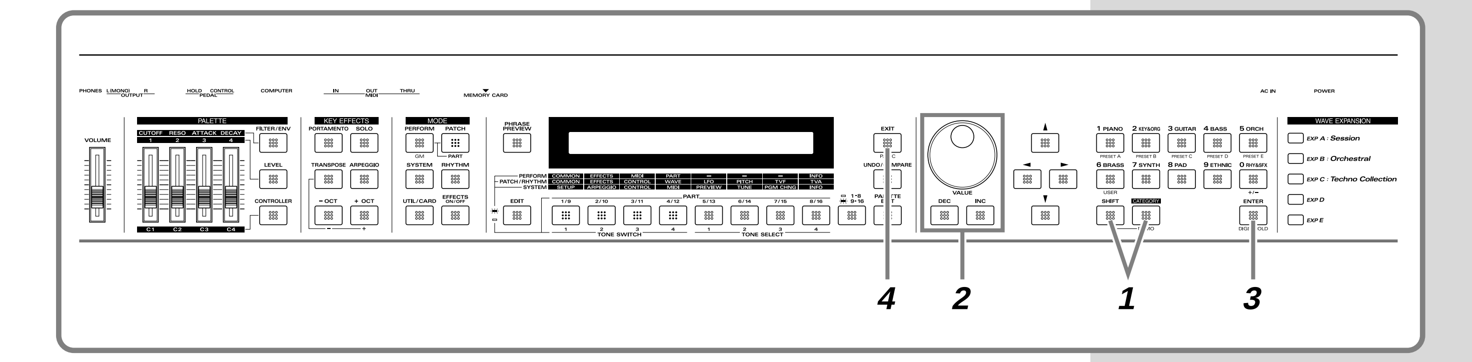
Escuchar una canción de demostración

El XP-30 contiene 9 canciones de demostración y puede reproducirlas mediante **Demo Play**. Es la introducción más fácil a los excepcionales sonidos y efectos del XP-30.

Canción de Demostración	Compositor/Copyright
TRANSFERENCE	Scott Tibbs © 1999 Roland Corporation
CHANTERELLE	Scott Tibbs © 1999 Roland Corporation
VECTORIAL	Scott Tibbs © 1999 Roland Corporation
All In Good Time	Scott Wilkie © 1999 Scott Wilkie Media (ASCAP)
TEKKNO MILLENNIUM	MASA © 1999 COPYRIGHT CONTROL
A Shadow's March	Steve Lu © 1999 Stephen Lu
Guitars Forever	Gundy Keller © 1999 Gundy Keller / A-TOWN recordings
Rude99	Hans-Joerg Scheffler © 1999 Hans Scheffler
Overtime	Hans-Joerg Scheffler © 1999 Hans Scheffler



Todos los derechos reservados. El uso no autorizado de este material para propósitos que no sean de uso privado y personal es una violación de leyes aplicables.



1 Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [CATEGORY].

Aparecerá la pantalla DEMO PLAY.

```
DEMO    ▌Song        Press [ENTER]/[EXIT]
PLAY    ▌CHAIN-PLAY
```

2 Gire el dial VALUE o pulse [INC]/[DEC] para seleccionar la canción que desea escuchar.

Si selecciona "CHAIN-PLAY", las canciones se reproducirán de manera sucesiva, empezando por la primera.

3 Pulse [ENTER] para iniciar la reproducción de la canción.

Cuando se reproduce una canción hasta el final de la misma, automáticamente vuelve al principio y se reproduce otra vez. Para interrumpir la reproducción, pulse [EXIT].

```
DEMO    ▌Playing... (CHAIN) Press [EXIT]
PLAY    ▌1. TRANSFERENCE
```



Ningún dato de la música que se reproduzca tendrá salida por MIDI OUT.

4 Para volver a la pantalla anterior, pulse [EXIT].

■ Perfil de los compositores

Scott Tibbs

Scott Tibbs ha interpretado y dirigido varios grupos orquestales, incluidas la Atlanta Symphony Orchestra, a lo largo de Estados Unidos, Canadá, Latino-América y Japón. Su gran variedad de composiciones abarca numerosos proyectos para el cine, el teatro y la televisión y conciertos sinfónicos. Durante los últimos cuatro años ha estado impartiendo clases de composición y teoría de la música en la UCLA, donde le ha sido otorgado el título de doctor en Filosofía en composición. Ha interpretado junto a artistas reconocidos como Dizzy Gillespie, Bill Cosby, Jerry Sienfeld y Bobby Shew, entre muchos otros.

Gundy Keller

Gundy Keller, guitarrista, escritor y productor, residente en Alemania, ha sido un ejemplo internacional para Roland desde 1986. Gundy se centra principalmente en los sintetizadores GR y los V-Guitar para las convenciones internacionales, así como en las sesiones de grabación que exigen sonidos de guitarra poco comunes. Dejando a un lado la creación de su propia compañía de producción, Gundy es el fundador y director de la Rocksound Music School, un instituto privado para la enseñanza de la música. Puede encontrar otros trabajos suyos en el CD de demostración del Roland VG-8 o en el video de Roland GR-30.

Steve Lu

Steve Lu es un recién licenciado de la Berklee College of Music, especializado en Ingeniería y Producción de Música. Sus trabajos recientes en la música incluyen una banda sonora con recreaciones sintetizadas de temas de películas como “Titanic” y “La Roca”, así como la producción y arreglos para el álbum del saxofonista Jimmy Reid, que lleva por título el mismo nombre. Actualmente trabaja con los artistas Brandy y Ray-J para futuros proyectos.

Scott Wilkie

Scott Wilkie es un artista de jazz contemporáneo, residente en el sur de California. Hace giras con frecuencia junto a su propia grupo y también aparece como artista de Roland en Estados Unidos, Japón, Europa y América del Sud. Su primer álbum, Boundless, fue lanzado mundialmente en 1999 por Narada/Virgin Records. Le puede encontrar en-línea en www.scottwilkie.com.

Hans-Joerg Scheffler

Nació y creció en el valle Ruhr, el área industrial más grande de Alemania. Su pasión por el ruido y el ritmo le llegó de forma natural.
Hoy tiene su propia compañía, DIGITAL AUDIO DESIGN, que produce CDs de muestreo y CD ROMs. Trabaja para Roland como especialista de producción pro audio, como diseñador de sonido para las tarjetas de ampliación y como compositor para las canciones de demostración. Ha lanzado varios CDs que utilizan el sistema Roland RSS. Se pueden adquirir clips de sonido de sus trabajos en la dirección http://www.united-sound.com/usmaster/cell2downde.htm.

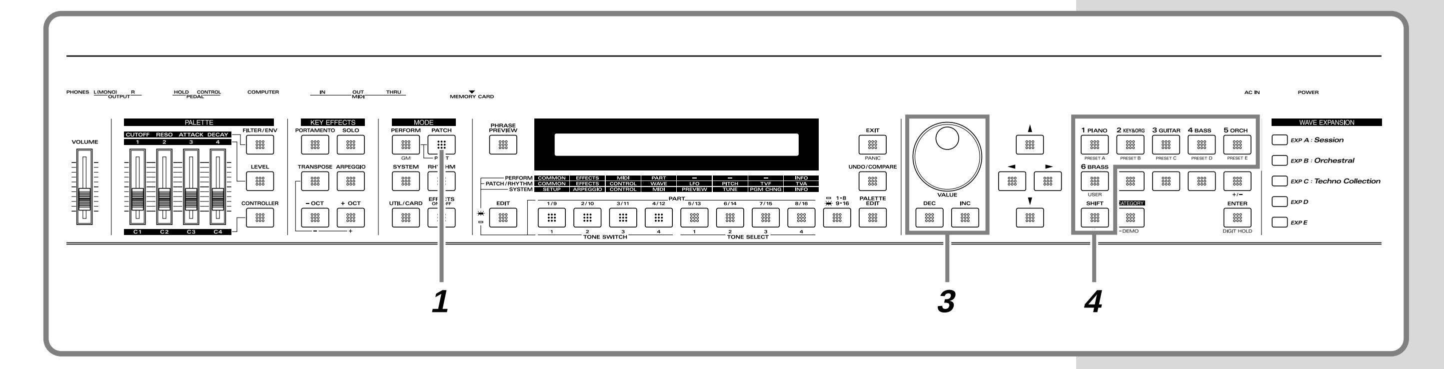
MASA

MASA ha realizado interpretaciones en directo, principalmente en fiestas trance y psychedelic, desde principios de los años 90.
Durante la primavera de 1996, lanzó el álbum “Just Inside” para el sello East-West. El interés por su trabajo va en aumento y están apareciendo nuevos lanzamientos bajo una gran variedad de sellos, incluidos Tokyo Techno Tribe Records y Psy-Harmonics. Página Web: www.ifnet.or.jp/~masa-k/

Reproducir los Sonidos

Seleccionar los Patches y reproducir los Sonidos

El XP-30 contiene un gran número de sonidos listos para ser reproducidos. Los sonidos que selecciona y reproduce en el XP-30 reciben el nombre de **Patches**. Aquí le mostramos como seleccionar y reproducir los Patches.



1 Pulse [PATCH] para que se ilumine el indicador.

Aparecerá la pantalla de PATCH PLAY.

```
PATCH     USER:001 Temple of XP
PLAY                 center=C 4
```

2 Toque el teclado y escuche el sonido.

3 Para seleccionar un Patch diferente, gire el dial VALUE y pulse [INC]/[DEC].

RECUERDE

Mediante la función Phrase Preview, puede escuchar patches a través de la audición de una frase predefinida que sea adecuada para el tipo de patch seleccionado. (p. 33).

4 Para cambiar el grupo de Patch, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse cualquier tecla desde [1] hasta [6] en el teclado numérico.

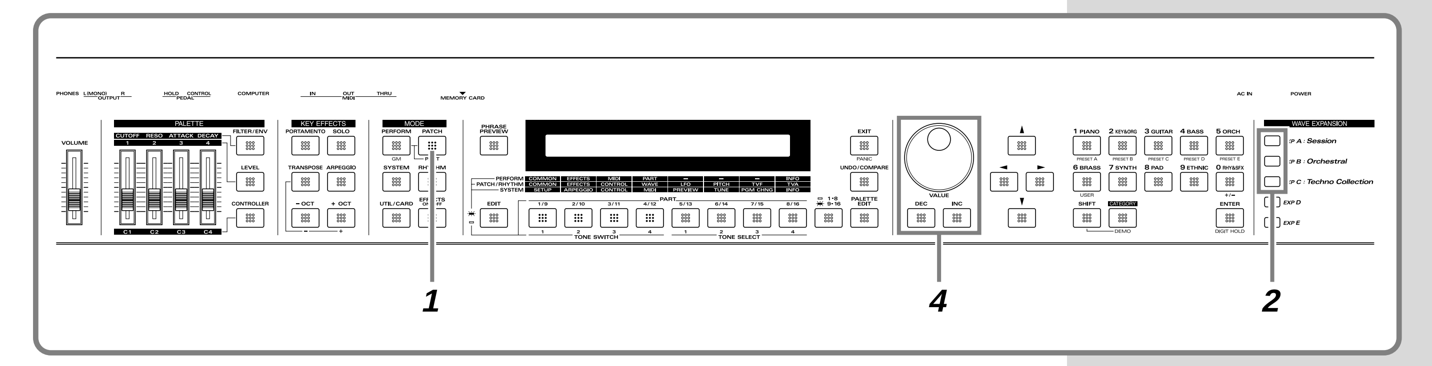
[SHIFT] + [1]: PR-A (Preset A)
[SHIFT] + [2]: PR-B (Preset B)
[SHIFT] + [3]: PR-C (Preset C)
[SHIFT] + [4]: PR-D (GM (General MIDI))
[SHIFT] + [5]: PR-E (Preset E)
[SHIFT] + [6]: USER (User)

Seleccionar Patches de Ampliación de Onda

El XP-30 contiene los patches de las siguientes Tarjetas de Ampliación de Onda:

- SR-JV80-09 “Session”
- SR-JV80-02 “Orchestral”
- SR-JV80-11 “Techno Collection”

Aquí le mostramos como seleccionar y reproducir estos patches.



1 Pulse [PATCH] para que se ilumine el indicador.

Aparecerá la pantalla de PATCH PLAY.

```
PATCH    USER:001 Temple of XP
PLAY                  center=C 4
```

2 Pulse [EXP A]-[EXP C] para seleccionar el Patch de Ampliación de Onda que desea escuchar.

[EXP A]: “Session”
[EXP B]: “Orchestral”
[EXP C]: “Techno Collection”

```
PATCH    XP-A:001 St.Concert
PLAY  [Sessn]         center=C 4
```



Cuando se instala una Tarjeta de Ampliación de Onda, de la serie SR-JV80 (se vende por separado), en las ranuras EXP-D O EXP-E de Tarjeta de Ampliación de Onda, puede pulsar [EXP D] o [EXP E] para escoger el patch correspondiente.

3 Toque el teclado y escuche el sonido.

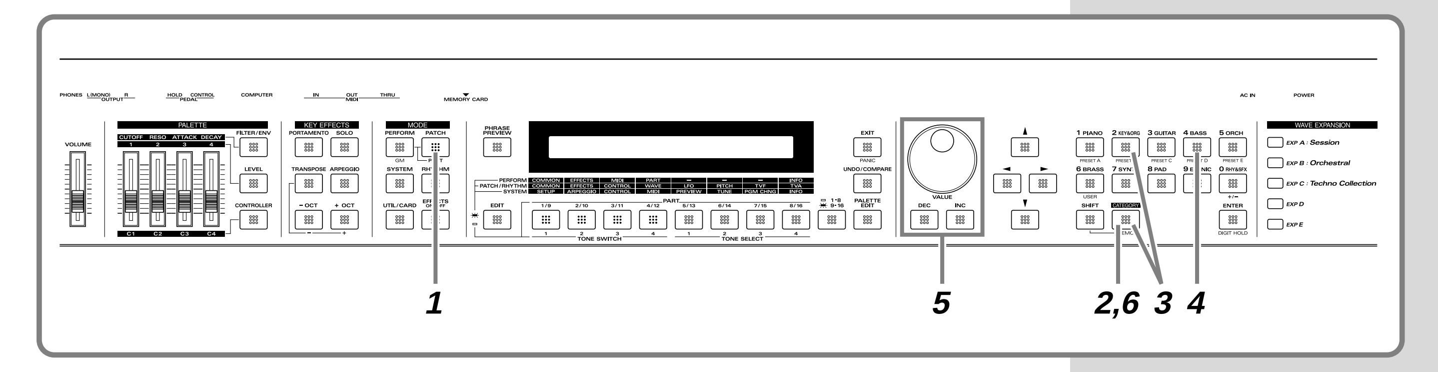
4 Para seleccionar un Patch diferente, gire el dial VALUE o pulse [INC]/[DEC].



Mediante la función Phrase Preview, puede escuchar patches a través de la audición de una frase predefinida que sea adecuada para el tipo de patch seleccionado. (p. 33).

Seleccionar Patches según la categoría (Patch Search Function)

El JV-2080 proporciona una Función de Búsqueda de Patches (**Patch Search Function**) que le permite encontrar rápidamente Patches de un tipo específico (Categoría). Las 38 categorías están organizadas en 10 grupos. Aquí le ofrecemos un ejemplo de cómo encontrar Patches de tipo órgano.



1 Pulse [PATCH] para que se ilumine el indicador.

Aparecerá la pantalla PATCH PLAY.

```
PATCH    USER:001 Temple of XP
PLAY                   center=C 4
```

2 Pulse [CATEGORY] para que se ilumine el indicador.

Se activará la función Patch Search y la pantalla de número de patch cambiará por la pantalla de categoría.

```
PATCH    USER:PLS:Temple of XP
PLAY                   center=C 4
```

RECUERDE

Ahora puede seleccionar patches dentro de la categoría especificada, mediante el dial VALUE o mediante [INC] o [DEC]. Para cambiar el grupo de categorías, utilice las teclas numéricas.

3 Seleccione la categoría. Mantenga pulsado [CATEGORY] y pulse [2(KEY&ORG)].

```
CATEGORY Keys&Organ       (   KEYBOARDS)
SELECT   1:KEY 2:BEL 3:MLT 4:ORG 5:ACD
```

4 Para este ejemplo, seleccione la categoría Órgano (ORG) pulsando la tecla numérica [4].

Ahora puede seleccionar los patches del tipo órgano.



Para más detalles acerca de las categorías que puede seleccionar, consulte la página 49.

5 Gire el dial VALUE o pulse [INC]/[DEC] para seleccionar un patch.

6 Pulse [CATEGORY] para que se apague el indicador.

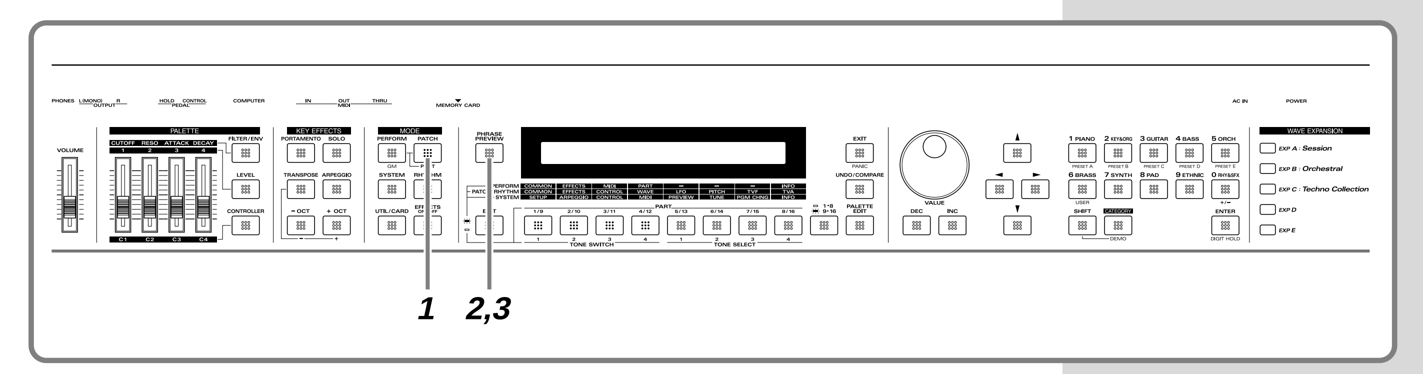
Se desactivará la función Patch Search y aparecerá la pantalla normal de PACTH PLAY.

RECUERDE

Mediante la función Phrase Preview, puede escuchar patches a través de la audición de una frase predefinida que sea adecuada para el tipo de patch seleccionado (p. 33).

Escuchar los Patches (Phrase Preview)

El XP-30 el permite escuchar Patches mediante la audición de una frase adecuada para cada tipo de Patch.



1 Pulse [PATCH] para que se ilumine el indicador.

Aparecerá la pantalla PATCH PLAY.

```
PATCH    USER:001 Temple of XP
PLAY                 center=C 4
```

2 Pulse y mantenga pulsado [PHRASE PREVIEW].

Si se acaban de recuperar los ajustes originales, sonará el **USER: 001 Temple de XP**.

3 Levante el dedo de [PHRASE PREVIEW] y la frase se detendrá.

RECUERDE

Puede cambiar la frase que se reproduce mediante la Phrase Preview y modificar la forma en la que se reproduce la frase. Para más detalles, consulte la sección **“Utilizar Phrase Preview para tocar Patches”** (p. 49), y **“Ajustes de Preescucha de Frase (PREVIEW)”** (p. 113).

Probar las funciones de Interpretación

El XP-30 le proporciona varios controladores con los que puede modificar el sonido. Mientras reproduzca patches, pruebe los siguientes controles y escuche los efectos que producen.



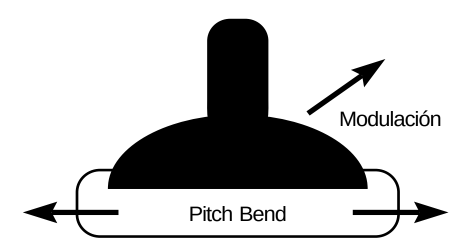
El efecto que tendrán los controladores dependerá de los ajustes del Patch seleccionado. Si es difícil detectar los efectos de los controladores, seleccione otro Patch.

■ Velocidad/Aftertouch

La fuerza con la que toca el teclado (velocidad) puede afectar al volumen o al timbre del sonido. El Aftertouch (presión que aplica a una tecla después de tocar una nota) también puede afectar al sonido.

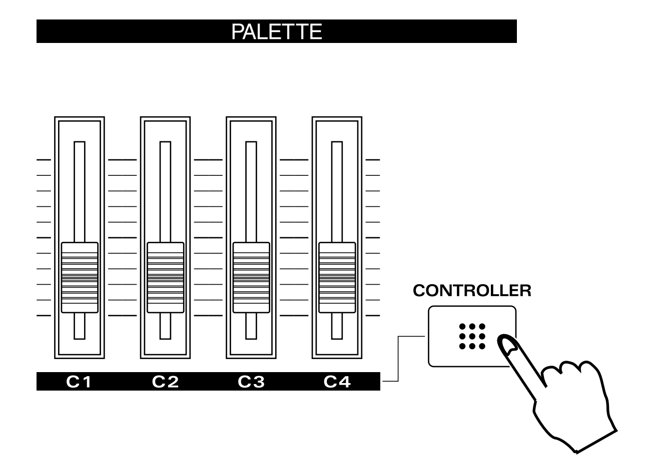
■ Pitch Bend/Palanca de Modulación

Mientras toca el teclado, mueva el nivel hacia la izquierda para bajar el pitch, o hacia la derecha para subir el pitch. Esto se conoce con el nombre de **Pitch Bend**. También puede aplicar vibrato moviendo la palanca hacia adelante. A esto se le conoce por el nombre de **Modulation**.
Si mueve la palanca hacia adelante y al mismo tiempo la desplaza a la derecha y a la izquierda, puede aplicar ambos efectos al mismo tiempo.



■ Deslizador C1-C4

Si mueve los deslizadores arriba y abajo mientras toca el teclado, puede controlar las diferentes funciones asignadas a los deslizadores.
Para controlarlos, pulse [CONTROLLER] para iluminar los indicadores, luego mueva los deslizadores.
También, si mantiene pulsado [CONTROLLER] cambiará la pantalla por la pantalla C1 ASSIGN, donde puede verificar y realizar los ajustes para las funciones controladas por los deslizadores C1-C4. Haga los cambios en los ajustes mientras mantiene pulsado [CONTROLLER].



RECUERDE

Con los ajustes originales, puede utilizar los deslizadores C1-C4 para controlar las funciones descritas abajo.
C1: AFTERTAUCH
C2: BREATH
C3: PORTA-TIME (Portamento time)
C4: MODULATION



La variación del sonido depende del ajuste actual. Para más detalles, consulte la sección **“C1/C2/C3/C4 ASSIGN (Asignación de los Deslizadores C1/C2/C3/C4)”** (p. 111).

■ Pedal Hold

Si se conecta un conmutador de pedal opcional en el jack HOLD PEDAL del panel posterior, pulsando el conmutador de pedal mantendrá (hold) el sonido incluso si se sueltan las teclas.

■ Pedal de Expresión

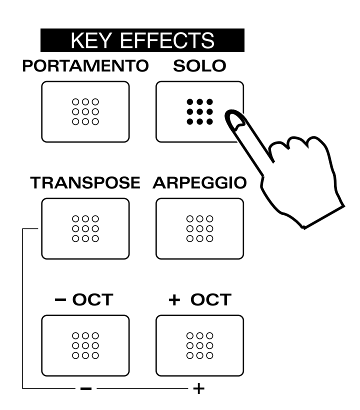
Si se conecta un pedal de expresión opcional en cualquier jack CONTROL PEDAL del panel posterior, puede utilizar el pedal para controlar el volumen o el timbre del sonido.



La variación del sonido depende de los ajustes actuales. Para más detalles, consulte la sección **"CONTROL PEDAL"** (p. 110).

■ Solo

Puede tocar mediante notas individuales pulsando [SOLO] (se ilumina el indicador). Esta función es especialmente efectiva si se toca un saxo, una flauta u otros instrumentos monofónicos.
Si utiliza [PORTAMENTO] con [SOLO] en posición ON (activado) podrá simular técnicas de interpretación como violines glissandos.

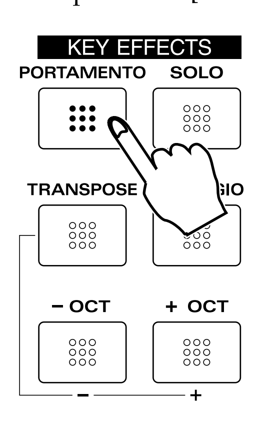


RECUERDE

Para más detalles, consulte la sección **"Reproducir notas individuales (Solo)"** (p. 50).

■ Portamento

Cuando toque el teclado, puede deslizar el pitch suavemente de una tecla a otra pulsando [PORTAMENTO] (se ilumina el indicador).

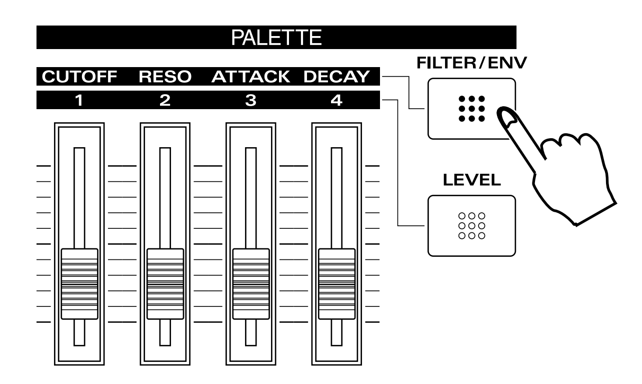




Para más detalles, consulte la sección **"Crear cambios suaves de Afinación (Portamento)"** (p. 50).

■ Paleta de Sonido

Mientras toque el teclado, puede desplazar los deslizadores arriba y abajo para modificar el nivel de volumen o el carácter del sonido.
Para cambiar el carácter del sonido, pulse [FILTER/ENV] para iluminar el indicador y mover los deslizadores.
Para cambiar el nivel de volumen, pulse [LEVEL] para iluminar el indicador y mover los deslizadores.

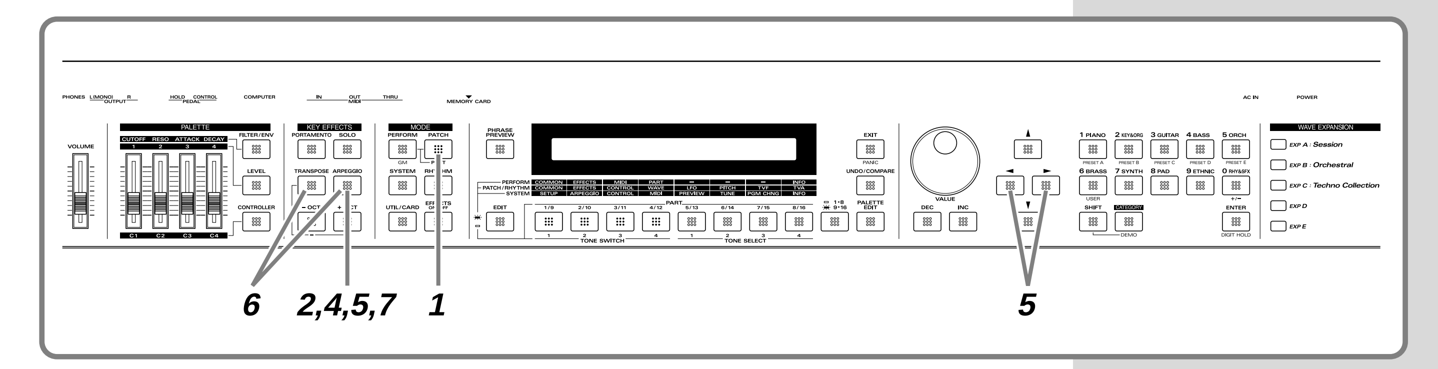


RECUERDE

Para más detalles, consulte la sección **"Uso de los Deslizadores para Modificar el Sonido en Tiempo Real (Función Sound Palette (Paleta de Sonido))"** (p. 50, 54).

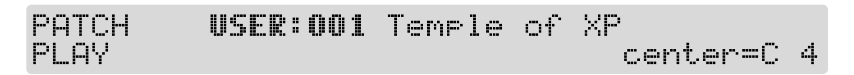
Tocar Arpegios (Arpeggiator)

Puede tocar un acorde roto (arpegio) automáticamente, pulsando simplemente un acorde. Por ejemplo, si pulsa el acorde mayor C, el XP-30 reproduce un arpegio como C → E → G → C → E → G...



1 Pulse [PATCH] para que se ilumine el indicador.

Aparecerá la pantalla PATCH PLAY.



2 Pulse [ARPEGGIO] para que se ilumine el indicador.

3 Toque un acorde.

El XP-30 reproducirá un arpegio, según las notas que forman el acorde que acaba de tocar.

4 Continúe pulsando [ARPEGGIO] y aparecerá la pantalla ARP SELECT.

```
ARP    ▌            Style|Accent|Oct|Tempo
SELECT▌              1/16|   20%|  0|  120
```

En esta página puede cambiar el Estilo, la Frecuencia de Acento, el Intervalo de Octavas y el Tempo del arpegio. Aquí les mostramos cómo cambiar el Estilo.

5 Mantenga pulsado [ARPEGGIO] y pulse [◄] o [►] para desplazar el cursor (underline) hasta el parámetro de Estilo. Luego gire el dial VALUE para seleccionar varios ajustes.

Dependiendo del valor que introduzca, variará la forma en que se reproducen los arpegios.

6 Mantenga pulsado [ARPEGGIO] y pulse [TRANSPOSE]. El indicador del [ARPEGGIO] empezará a parpadear y el arpegio continuará sonando incluso después de retirar la mano del teclado (Hold).

Para que el arpegio deje de sonar mediante la función Hold, mantenga pulsado [ARPEGGIO] otra vez y pulse [TRANSPOSE]. El indicador dejará de parpadear y quedará iluminado.

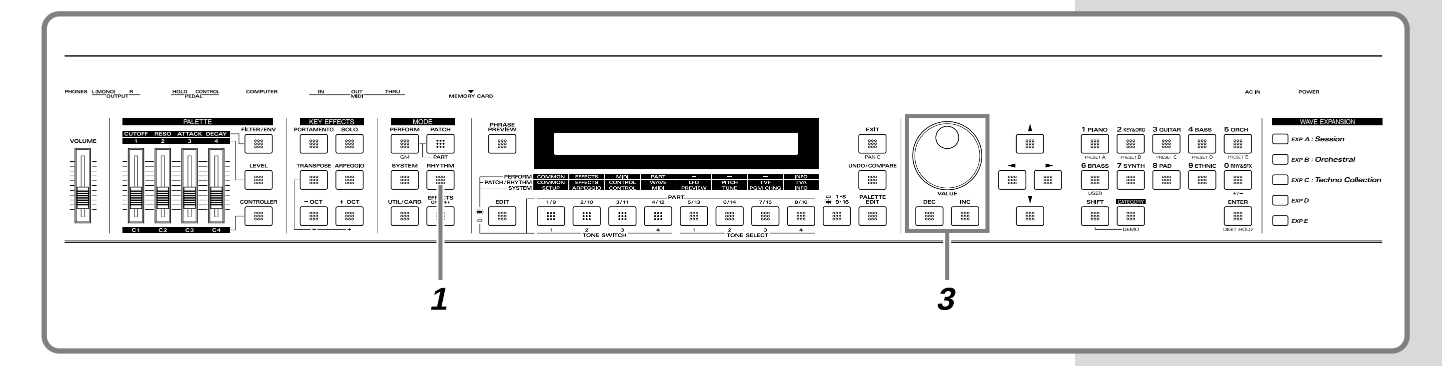
7 Para dejar de reproducir arpegios, pulse de nuevo [ARPEGGIO] para que se apague el indicador.

RECUERDE

Para más detalles con respecto a la reproducción de arpegios, consulte la sección **"Tocar un Arpegio"** (p. 56) y **"Ajustes de Arpegio (ARPEGGIO)"** (p. 108).

Reproducir Sonidos de percusión a partir del teclado

Los **Grupos de Percusión** del XP-30 contienen una gran variedad de sonidos de percusión y efectos especiales. Aquí le mostramos cómo seleccionar un Grupo de Percusión y cómo reproducir sonidos de percusión.



1 Pulse [RYTHM] para que se ilumine el indicador.

Aparecerá la pantalla RYTHM PLAY.

```
RHYTHM   PR-A:002 PopDrumSet 2
PLAY         B 1(Hybrid Kick1)center=C 4
```

2 Pulse diferentes teclas para reproducir diferentes instrumentos de percusión.

La pantalla visualizará la última tecla que haya pulsado (Nombre de nota) y el nombre del instrumento de percusión (nombre del Sonido de Percusión) asignado a esa tecla.

3 Para seleccionar otro Grupo de Percusión, gire el dial VALUE o pulse [INC]/[DEC].



El instrumento de percusión reproducido por cada tecla dependerá del Grupo de Percusión seleccionado. Para más detalles consulte la sección **“Lista de Grupos de percusión”** (p. 177).



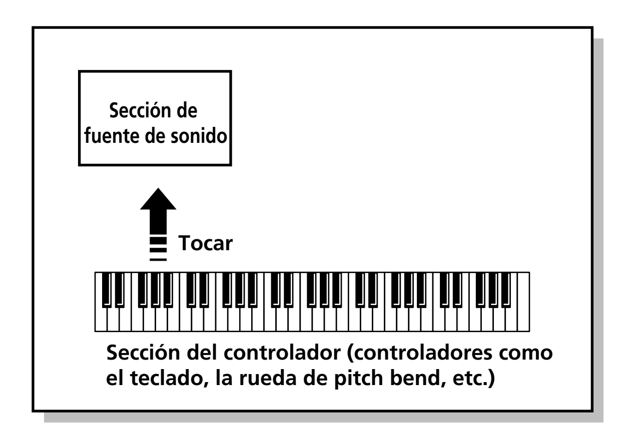
Uso Avanzado

Capítulo 1. Visión general del XP-30

Configuración del XP-30

■ Configuración básica

El XP-30 consiste en una fuente de sonido y controladores.



Fuente de Sonido

La fuente de sonido del XP-30 produce un sonido que responde a comandos en forma de mensajes de MIDI que recibe de sus controladores. También producirá sonido respondiendo a comandos que recibe de otros aparatos externos a los que se haya conectado.

Controladores

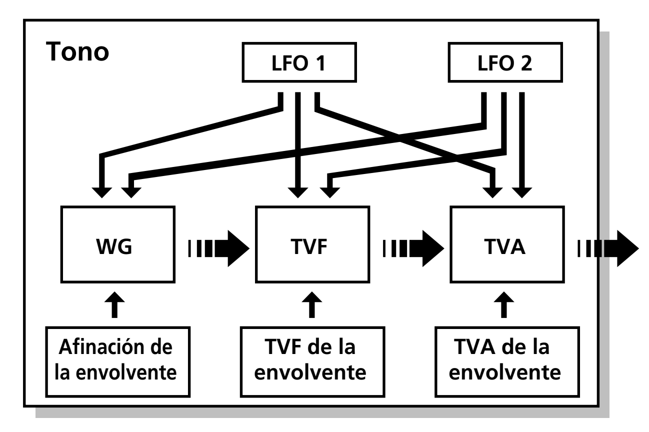
Los controladores incluyen el teclado, los deslizadores del panel frontal y los pedales que se conectan a sus respectivos jacks del panel posterior. Ajustando estos controladores puede producir o modificar el sonido.

■ Clasificación de los tipos de sonido del XP-30

Los sonidos del XP-30 están formados por los siguientes tipos:

Tono

En el XP-30, el Tono es la clase de sonido más pequeña. Cada tono está formado por un sonido. Pero cuando toca el XP-30, generalmente tocará Patches, que están formados por varios Tonos. Así pues, los Tonos son los elementos que colectivamente forman un Patch.
Configuración del Tono:



WG (Generador de Onda)

Mediante el Generador de Onda, puede seleccionar una forma de onda y ajustar el pitch.

TVF (Filtro Variante de Tiempo)

Con el Filtro Variante de Tiempo, puede modificar las características de la frecuencia de las formas de onda.

TVA (Amplificador Variante de Tiempo)

Con el Amplificador Variante de Tiempo, puede ajustar el nivel de volumen y la posición del sonido en un campo de sonido estéreo.

Envolvente

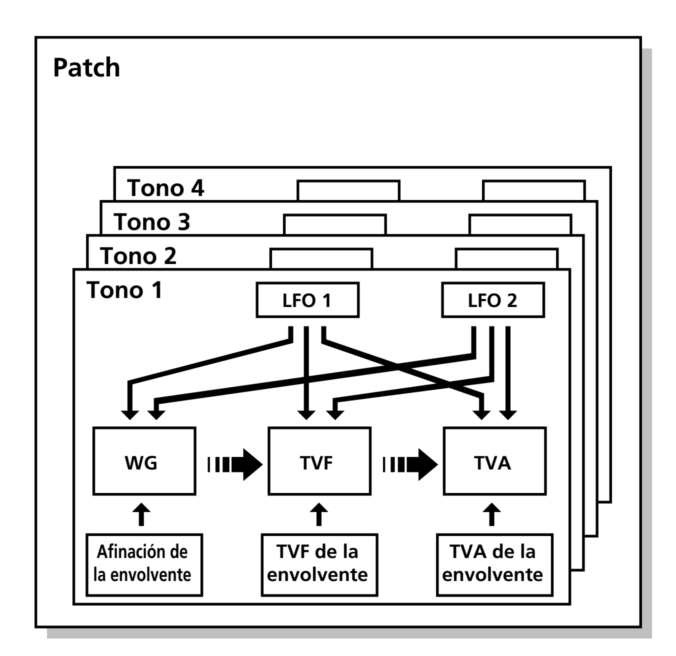
Utilice la envolvente para iniciar cambios que afecten al sonido durante un tiempo. Existen Envolventes separadas para el WG (afinación), el TVF (filtro) y el TVA (volumen). Por ejemplo, para modificar el ataque de un sonido y el tiempo de caída, utilizaría la envolvente TVA para ajustar los cambios de volumen del sonido durante un tiempo.

LFO (Oscilador de Baja Frecuencia)

Utilice el LFO para crear cambios cíclicos (modulación) en un sonido. El XP-30 tiene dos LFO. Se pueden aplicar uno o ambos para afectar al WG (afinación), al TVF (filtro) y/o al TVA (volumen). Para ilustrar la acción de este control puede aplicar un LFO que modifique el WG (afinación) y que cree vibrato. Si se utiliza el LFO para modificar el TVA (volumen), obtendrá tremolo.

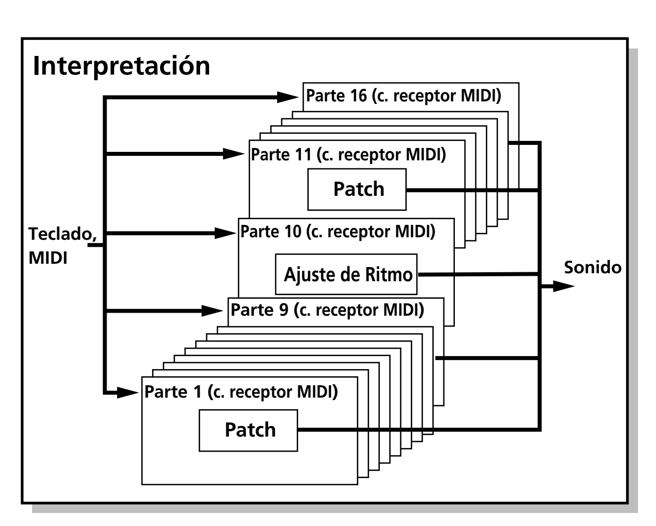
Patches

Los patches son las configuraciones de sonido básicas que usted toca durante una interpretación. Cada Patch puede ser configurado mediante la combinación de hasta cuatro Tonos. En la pantalla (PATCH/COMMON) STRUCT se determina cómo se combinan los cuatro Tonos.



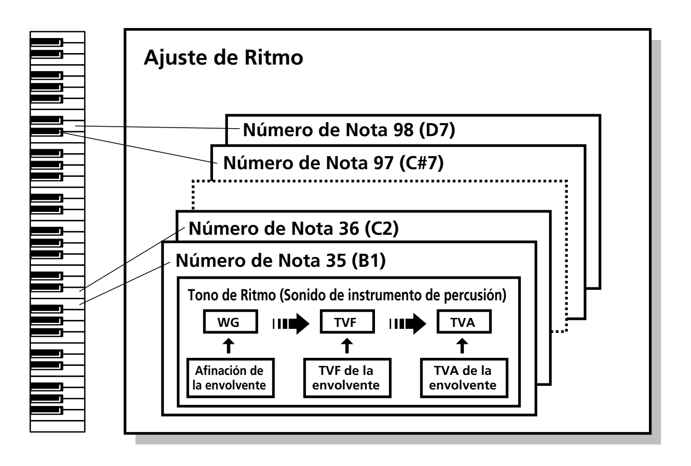
Interpretaciones

El próximo nivel en la configuración del sonido. Una interpretación individual contiene 15 Patches y un Grupo de percusión de manera que se pueden combinar para reproducir conjuntos o reproducir sonidos extraordinariamente ricos y consistentes. Una Interpretación permite que un solo XP-30 controle hasta 16 sonidos de instrumentos. Puesto que la fuente de sonido del XP-30 puede controlar sonidos múltiples (instrumentos) recibe el nombre de "fuente de sonido multitímbrica".



Grupos de percusión

Un Grupo de percusión es un conjunto de instrumentos de percusión (Tonos de Ritmo). Puesto que normalmente los instrumentos de percusión no reproducen melodías, no es necesario que esté disponible un sonido de instrumento de percusión para poder tocar una escala en el teclado. No obstante, es más importante que disponga del mayor número posible de instrumentos de percusión disponibles al mismo tiempo. Así, cada tecla (Número de nota) de un Grupo de percusión producirá un instrumento de percusión diferente.



Partes

Si se utiliza el XP-30 como una fuente de sonido multitímbrica, otra configuración de sonido llamada Parte entra en el juego. Una Parte contiene un Patch o un Grupo de percusión. Para las aplicaciones multitímbricas, la Interpretación está formada por 16 Partes. Se puede asignar un Patch específico a cada Parte excepto a la Parte 10, debido a que ésta está ajustada universalmente a la Parte de Batería a la cuál se asigna un Grupo de percusión (descrito arriba). En un contexto multitímbrico, ayuda pensar que las Interpretaciones son como una orquesta, cada parte es como un músico y el Patch o el Grupo de percusión sería el instrumento del músico.

Para mas detalles acerca de los siguientes artículos, por favor consulte las siguientes páginas.

Acerca de la Memoria (p. 67)
Acerca de los Efectos (p. 61)

■ Número de voces simultáneas

El XP-30 es capaz de producir hasta 64 voces simultáneamente. En los siguientes párrafos discutiremos lo que esto significa y qué ocurre cuando se solicitan más de 64 voces simultáneas en el XP-30.

Calcular el número de voces utilizadas

El XP-30 puede producir 64 voces simultáneas. No obstante, este número no es simplemente el número de notas que suenan, sino que depende del número de Tonos que se utilizan en cada Patch. Si toca un Patch que utiliza 4 Tonos, podrá tocar 16 notas simultáneamente. Si utiliza el XP-30 en el modo Interpretación para tocar un conjunto, cuente el número total de Tonos utilizados por todas las Partes mediante la siguiente fórmula.

(notas que suenan actualmente) x (número de Tonos utilizados por el Patch que suena)

Cómo utiliza las notas un Patch

Cuando se le solicita al XP-30 que reproduzca más de 64 voces simultáneamente, se desactivará una de las notas que esté sonando en ese momento para dejar espacio a la nueva nota solicitada. Se desactivará primero la nota con la prioridad menor. El orden de prioridad se determina con el ajuste de Voice Priority (Prioridad de Voz). La Prioridad de Voz se puede ajustar en Last (último) y en Loudest (la más alta). Si se selecciona Last, cuando se solicite una nota nueva que exceda el límite de 64 voces, ésta provocará que se desactive la primera nota que se tocó de las que están sonando en ese momento. Si se selecciona Loudest, se desactivará la nota más baja. Normalmente se ajusta la Prioridad de Voz en Last.

Prioridad de la nota en el Modo Interpretación

Puesto que normalmente se utiliza el modo Interpretación para tocar un conjunto formado por varios Patches, es importante decidir qué Partes tienen prioridad. La prioridad se especifica mediante los ajustes de Voice Reserve (Reserva de Voz). Cuando se precise desactivar una nota dentro de un Patch para que pueda entrar una nota nueva, se aplicará el ajuste Voice Priority del Patch.

Reserva de Voz

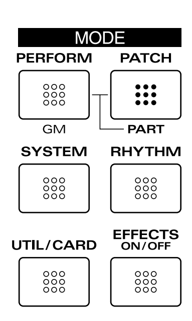
El XP-30 dispone de una función de Reserva de Voz que le permite reservar un número mínimo de notas que siempre estarán disponibles para cada Parte. Por ejemplo, si se ajusta la Reserva de Voz en 10 para la Parte 16, esta Parte siempre tendrá disponibles 10 notas de capacidad de producción de sonido aunque se soliciten un total de más de 64 voces (total para todas las Partes). Cuando realiza ajustes para la Reserva de Voz, debe tener en cuenta el número de notas que desea tocar en cada Parte, así como el número de Tonos utilizados por el Patch seleccionado.

* *No es posible realizar ajustes de Reserva de Voz que provoquen que el total de todas las Partes sea superior a 64 voces.*

Operaciones Básicas

■ Conmutar Modos

El XP-30 contiene un gran número de funciones. Con el fin de organizar estas funciones para su fácil acceso, están agrupadas dentro de los siguientes modos. El modo seleccionado afectará la forma en la que opera el sonido, la visualización de los datos en la pantalla y el comportamiento de los botones de función. Utilice los botones de modo para seleccionar el modo. El indicador del botón seleccionado se iluminará/parpadeará, y la pantalla cambiará según el modo seleccionado.



Fuente de Sonido

La selección del modo Patch, el modo Interpretación, el modo Grupo de percusión y el modo GM determinará el funcionamiento de la fuente de sonido. Siempre deberá seleccionar un modo.

Modo Patch

Con este modo, puede reproducir un Patch individual del teclado o puede modificar los ajustes del Patch. Si está utilizando un aparato MIDI externo para controlar el XP-30 en este modo, funcionará como una fuente de sonido de patch-individual.

Modo Interpretación

Este modo es la causa de que el XP-30 funcione como una fuente de sonido multitímbrica y se pueden modificar los ajustes de Interpretación. Si utiliza un aparato MIDI externo para controlar el XP-30 en este modo, funcionará como una fuente de sonido multitímbrica. Para modificar los ajustes de un Patch asignado a una Parte, mantenga pulsado [PERFORM] y pulse [PATCH]. Los dos indicadores de los botones se iluminarán.

Modo Grupo de percusión

Con este modo puede reproducir un Grupo de percusión del teclado y modificar los ajustes de Grupo de percusión. En este modo, el teclado reproducirá el Grupo de percusión, pero el XP-30 continúa funcionando como una fuente de sonido multitímbrica. De manera que se oirán los ajustes de los efectos de la Interpretación actualmente seleccionada mientras reproduzca los Grupo de percusión. Los Grupos de percusión se asignan a la Parte 10 de la Interpretación. Si utiliza un aparato MIDI externo para controlar el XP-30 en este modo, continuará funcionando como una fuente de sonido multitímbrica.

Modo GM

Este modo especial es la causa de que el XP-30 funcione como una fuente de sonido compatible GM. Debería seleccionar este modo cuando desee reproducir una partitura GM (archivos de música creados para la fuente de sonido GM).
Para ajustar el modo GM, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [PERFORM]. Los indicadores de [PERFORM], [PATCH] y [RYTHM] no se iluminarán.

Modo Sistema

Este modo sirve para determinar los ajustes globales del XP-30 como la afinación, el contraste de la pantalla y como se reciben los mensajes MIDI.

* *Algunos parámetros del modo Sistema están relacionados con un Patch entero o una Interpretación entera. Para ajustar estos parámetros, pulse [SYSTEM] en el modo seleccionado (Patch o Interpretación).*

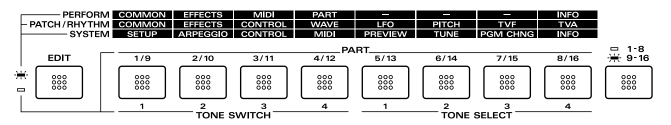
Modo Utilidad/Tarjeta

Con este modo puede guardar y transmitir ajustes para el generador de sonidos y definir ajustes relacionados con las tarjetas de memoria.

* *Algunos parámetros del modo Utilidad/Tarjeta están relacionados con un Patch entero, una Interpretación o un Grupo de percusión. Para ajustar estos parámetros, pulse [UTIL/CARD] en el modo seleccionado (Patch, Interpretación o Grupo de percusión).*

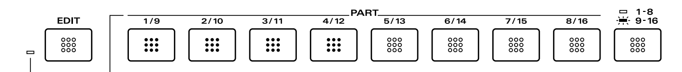
■ Acerca de los botones de función

Los botones de función son botones que realizan una gran variedad de funciones. La función que realizan depende del modo actual, y si [EDIT] está activado (encendido) o desactivado (apagado). [EDIT] se activará y desactivará cada vez que lo pulse.



* *[EDIT] conmuta la función de los botones de función, pero pulsar [EDIT] no hará cambiar la pantalla. Si desea modificar un ajuste, pulse [EDIT] para que se ilumine el indicador, y luego pulse un botón de función para seleccionar el grupo de pantalla y conmutar la pantalla. Cuando acabe de realizar los ajustes, pulse [EXIT] o un botón de modo para conmutar la pantalla.*

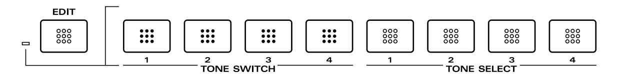
En el Modo Interpretación (el indicador [EDIT] está apagado)



Los botones de función actuarán como botones Parte ([PART]) que conmutan Partes entre activadas (iluminado) y desactivadas (apagado). Puesto que se controlan 16 Partes mediante sólo 8 botones, utilice [1-8/9-16] para seleccionar el ajuste de Partes que está controlando. Si el indicador [1-8/9-16] está apagado, puede activar/desactivar las Partes 1-8. Cuando está iluminado, puede activar/desactivar las Partes 9-16.
Si el indicador [EDIT] está desactivado en la pantalla de ajuste de Parte, los botones de función actuarán como botones PARTE que seleccionan la Parte que se editará.

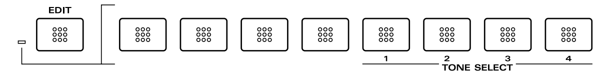
* *La función del ajuste Parte activada/desactivada dependerá del ajuste del parámetro del Modo Tecla (PERFORM/COMMON/PERFORM COMMON) (p. 83).*

En el Modo Patch (el indicador [EDIT] está apagado)



Los botones de función actuarán como botones Tone Switch ([TONE SWITCH]) y botones de selección del tono ([TONE SELECT]). ([TONE SWITCH]) le permite activar (iluminado) o desactivar (apagado) cada Tono del Patch. Cuando se activa un Tono, éste puede oirse.
Utilice ([TONE SELECT]) para seleccionar el Tono que desea modificar. Para seleccionar un Tono que se desea modificar, desactive el indicador [EDIT] en la pantalla de ajustes de Tono. Para seleccionar dos o mas Tonos simultáneamente, mantenga pulsado un botón de [TONE SELECT] y pulse el otro [TONE SELECT]. En este caso, los números de los Tonos, excepto el primero que se haya seleccionado, se visualizarán como símbolos *.

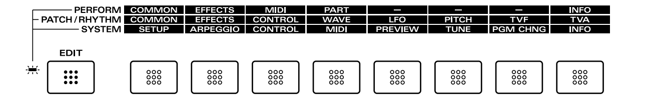
En el Modo Grupo de percusión (el indicador [EDIT] está apagado)



Los botones de función (sección TONE SELECT) seleccionarán la tecla que se muestra en pantalla.
Si el indicador [EDIT] está desactivado en la pantalla de ajuste del Grupo de percusión (la pantalla de ajustes para teclas individuales), los botones de función seleccionarán la tecla que se desea editar.
[TONE SELECT 1]: se desplaza a una tecla octava más baja
[TONE SELECT 2]: se desplaza al semitono inferior
[TONE SELECT 3]: se desplaza al semitono superior
[TONE SELECT 4]: se desplaza a una tecla octava más alta

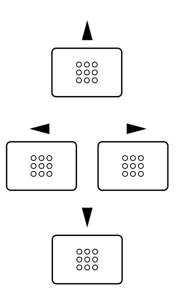
Si el Indicador [EDIT] está iluminado

Cada modo contiene un gran número de artículos que se pueden ajustar y estos artículos están organizados en grupos. Si el indicador [EDIT] está iluminado, los botones de función se utilizan para seleccionar los grupos de pantalla. Las pantallas que se visualicen dependerán del modo actual. Los grupos que se pueden seleccionar en cada modo están impresos en el panel frontal encima de los botones.



■ Acerca de los botones Cursor

Los botones cursor se utilizan para desplazarse entre las páginas de las pantallas y para desplazar el cursor.



Desplazarse entre las páginas de las pantallas

Las diferentes pantallas están agrupadas mediante los botones de función y cada grupo contiene varias páginas de pantalla. Utilice los botones de cursor para desplazarse entre estas páginas de las pantallas y los grupos.

Desplazarse entre páginas

La visualización en pantalla de una flecha hacia arriba (⇑) indica que existen una o más páginas antes de la página actual. La visualización en pantalla de una flecha hacia abajo (⇓) indica que existen una o más páginas después de la página actual. Pulse [▲] para desplazarse a la página anterior, o [▼] para desplazarse a la página siguiente. Si pulsa [▲] mientras mantiene pulsado [SHIFT] se desplazará a la primera página. Si pulsa [▼] mientras mantiene pulsado [SHIFT] se desplazará a la última página.



Desplazarse entre grupos

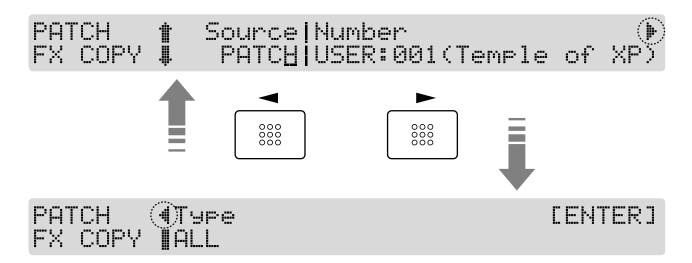
Desde una de las pantallas de Play, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [►] para acceder a la pantalla del grupo de botones de función de la izquierda. En las pantallas de grupo que seleccione mediante los botones de función, puede mantener pulsado [SHIFT] y pulsar [◄] para desplazarse al grupo de botones de función a la izquierda, o puede mantener pulsado [SHIFT] y pulsar [►] para desplazarse al grupo de botones de función de la derecha.
Cuando se encuentre en una pantalla de grupo, puede desplazarse a otro grupo incluso si el indicador [EDIT] está apagado. En otras palabras, este procedimiento le permite desplazarse a un grupo diferente sin tener que activar el indicador [EDIT] y es, además, una forma más rápida y eficiente de desplazarse.

Desplazar el Cursor (subrayar)

Cuando se visualizan dos o más artículos en una página de pantalla, desplace el cursor (subrayar) hacia el artículo el valor del cual desea ajustar. Pulse [◄] para desplazar el cursor hacia la izquierda o [►] para desplazarse hacia la derecha.

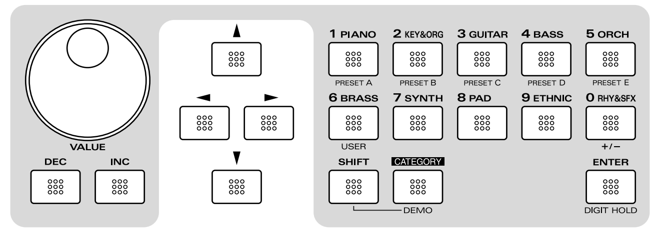


La visualización del símbolo ► en la parte superior derecha indica que hay otros artículos en esta página que la pantalla no puede mostrar por falta de espacio. Pulse [►] para visualizar estos artículos y [◄] para volver a la pantalla anterior.



■ Modificar un valor

Para modificar un valor, utilice el dial VALUE, [INC]/[DEC] o [0]-[9] (teclas numéricas).



* *Cada parámetro tiene un intervalo específico, de manera que no puede ajustar un valor inferior al valor mínimo ni puede ajustar un valor superior al valor máximo establecido.*

Dial VALUE

Si gira el dial VALUE en el sentido de las agujas del reloj, se incrementará el valor. Si lo gira en sentido contrario a las agujas del reloj, decrecerá el valor. Si mantiene pulsado [SHIFT] mientras mueve el dial VALUE aumentarán los valores de incremento de manera que podrá realizar cambios de valor más grandes y más rápidos.

[INC] y [DEC]

Si pulsa [INC] aumenta el valor y si pulsa [DEC] disminuye el valor. Mantenga pulsado [INC] o [DEC] para realizar un ajuste continuo. Para aumentar de valor más rápidamente, mantenga [INC] pulsado y pulse [DEC]. Para disminuir el valor de forma más rápida, mantenga pulsado [DEC] y pulse [INC].
Si pulsa [INC] o [DEC] mientras mantiene pulsado [SHIFT], los valores de incremento aumentarán.

[0]-[9] (Teclas Numéricas)

Las teclas numéricas [0]-[9] le permiten especificar directamente un valor numérico. Cuando introduzca el número, el valor parpadeará. Esto indica que el valor todavía no ha sido entrado totalmente. Para finalizar esta operación pulse el botón ENTER. Para invertir el signo del número (+/-), mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [0].

* *Algunos parámetros no precisan la pulsación de [ENTER] para finalizar la introducción del valor.*

< Ejemplo 1: Para entrar un valor de 38 >

Pulse [3] → pulse [8] → pulse [ENTER]

< Ejemplo 2: Para entrar un valor de -60 >

Mientras mantiene pulsado [SHIFT] pulse [0] → pulse [6] → pulse [0] → pulse [ENTER]

* *Puede conmutar de un valor numérico positivo a un valor numérico negativo en cualquier momento antes de pulsar [ENTER].*

Funciones especiales de las Teclas Numéricas

Puede utilizar las teclas numéricas para especificar ajustes no numéricos para algunos parámetros.

* *Para más información sobre la utilización de las Teclas Numéricas para introducir los caracteres o símbolos en un nombre, consulte la sección* ***"Asignación de un Nombre"*** *(p. 46)*.

Grupo de Interpretación/Patch/Grupo de Percusión

En las pantallas PLAY de los modos de Interpretación/Patch/Grupo de percusión, puede utilizar las teclas numéricas para especificar grupos. Para especificar un grupo, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse las teclas numéricas para especificar grupos.

Teclas	Grupo
[SHIFT]+[1]	PR-A (preset A)
[SHIFT]+[2]	PR-B (preset B)
[SHIFT]+[3]	PR-C (preset C)
[SHIFT]+[4]	PR-D (GM (General MIDI))
[SHIFT]+[5]	PR-E (preset E)
[SHIFT]+[6]	USER (user)

Recuperar un valor anterior (Deshacer)

Si desea recuperar un valor inmediatamente anterior al valor actual, pulse [UNDO/COMPARE] para que el valor vuelva a su estado pre-modificado.
La función Deshacer se puede utilizar cuando modifica los ajustes de la fuente de sonido.

■ Asignación de un Nombre

El XP-30 le permite asignar nombres a los Patches, Interpretaciones y Grupos de percusión. El procedimiento es el mismo para cualquier tipo de dato. Para asignar un nombre, utilice [◄]/[►] para desplazar el cursor hacia la posición donde desea introducir un carácter. Después utilice el dial VALUE o [INC]/[DEC] o las Teclas Numéricas para introducir un carácter.

Símbolos/caracteres disponibles:
espacio, A—Z, a—z, 0—9, + - * / | = ! ? < > ( ) [ ] : ; . , " ' ` # % & $ ¥ @ ^ _

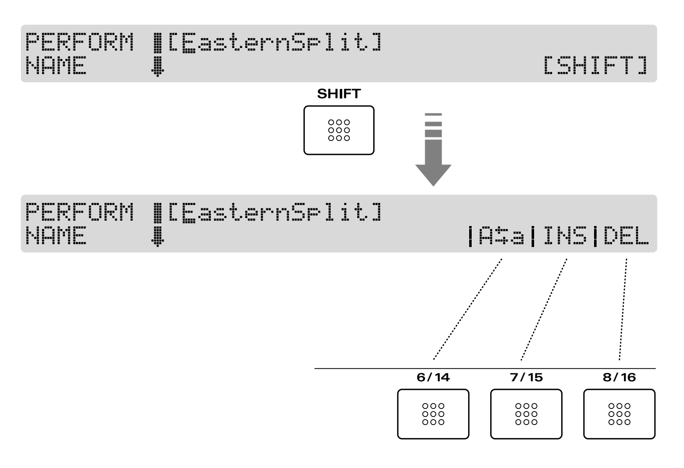
Uso de las Teclas Numéricas

Las teclas numéricas se utilizan para introducir los numerales impresos en cada tecla así como los caracteres asignados a cada tecla (consulte la tabla de abajo). Cada vez que pulsa una tecla numérica, la pantalla se desplaza a través de los numerales y los caracteres impresos en la parte superior de la tecla. Para especificar un carácter de caja baja, mantenga pulsado [SHIFT] mientras pulsa la tecla numérica.

Tecla numérica	Carácter
[1]	A B C
[2]	D E F
[3]	G H I
[4]	J K L
[5]	M N O
[6]	P Q R
[7]	S T U
[8]	V W X
[9]	Y Z !
[0]	espacio

Funciones Prácticas

Mientras mantiene pulsado [SHIFT], la pantalla visualizará tres funciones que son prácticas para introducir un nombre. Para utilizar cada función, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse el botón de función apropiado.



A ⇄ a: conmutador entre los caracteres de caja alta / caja baja
INS: inserta un espacio en la posición del cursor
DEL: suprime el carácter en la posición del cursor

Capítulo 2. Tocar

Tocar en Modo Patch

Los Patches son lo que usted toca normalmente durante una interpretación. Seleccione un Patch antes de tocar.

■ Seleccionar un Patch

Los 768 patches del XP-30 están organizados en seis grupos de 128 patches: User y Preset A-E. Además, los patches de las tres conocidas Tarjetas de Ampliación de Onda (“Session,” “Orchestral” y “Techno Collection”) también se encuentran instalados. También puede instalar hasta dos Tarjetas de Ampliación de Onda que se encuentran disponibles de forma separada y que le permitirán disponer de 2044 patches.

USER

La memoria user del XP-30 contiene 128 Patches que se pueden reescribir para la creación de sus propios Patches.

PR-A–C, E (Presets A–C, E)

El XP-30 incluye 512 Patches predefinidos que no se pueden reescribir. Pero puede acceder, en el área temporal, a los ajustes de los Patches predefinidos, modificarlos y luego guardarlos en la memoria User.

PR-D (GM (General MIDI))

Los Patches GM son para instrumentos compatibles con el Sistema GM. El objetivo de este sistema es estandarizar las especificaciones MIDI de entre los diferentes modelos o fabricantes de equipos. El XP-30 contiene 128 Patches GM que no se pueden reescribir. Pero puede acceder, en el área temporal, a los ajustes de los Patches predefinidos, modificarlos y luego guardarlos en la memoria User.

XP-A–C (Ampliación de Onda Interna)

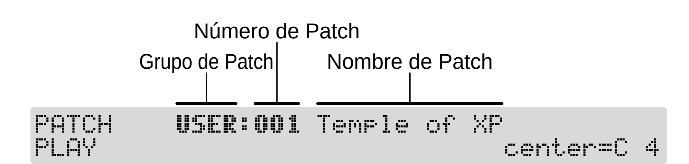
Los patches de tres Tarjetas de Ampliación de Onda (766 patches) están ya integrados en el XP-30, y no se pueden reescribir. No obstante, puede modificar los ajustes del patch seleccionado actualmente, y luego guardar el patch modificado en la memoria User.

XP-D, E (Tarjetas de Ampliación de Onda instaladas en las ranuras EXP-D, E)

Los Patches incluidos en las Tarjetas de Ampliación de Onda opcionales no son reescribibles. Pero puede acceder, en el área temporal, a los ajustes de los Patches predefinidos, modificarlos y luego guardarlos en la memoria User.

* *No se puede acceder a un Patch XP-D, E si la Tarjeta de Ampliación de Onda a la que pertenece no se ha instalado.*

1. Pulse [PATCH] para acceder a la pantalla PATCH PLAY.



2. Gire el dial VALUE o pulse [INC]/[DEC] para seleccionar un Patch.

Seleccionar un Patch mediante las Teclas Numéricas

Puede utilizar las teclas numéricas para seleccionar directamente el Patch que desee.

1. Pulse [PATCH] para acceder a la pantalla PATCH PLAY.

2. Pulse los siguientes botones para seleccionar un grupo de Patch.

Botón	Grupo de Patch
[SHIFT] + [1]	PR-A (Preset A)
[SHIFT] + [2]	PR-B (Preset B)
[SHIFT] + [3]	PR-C (Preset C)
[SHIFT] + [4]	PR-D (GM (General MIDI))
[SHIFT] + [5]	PR-E (Preset E)
[SHIFT] + [6]	USER (User)
[EXP A]	XP-A (“Session”)
[EXP B]	XP-B (“Orchestral”)
[EXP C]	XP-C (“Techno Collection”)
[EXP D]	XP-D (Wave Expansion Board D)
[EXP E]	XP-E (Wave Expansion Board E)

3. Utilice las teclas numéricas para introducir un número de patch.

El número de Patch y el nombre parpadearán. En este momento, la selección del Patch no ha terminado todavía.

4. Pulse [ENTER] para finalizar la operación.

Seleccionar Express Patch (Digit Hold)

Con la función Digit Hold activada, la posición 100 y la posición 10 quedarán fijadas al utilizar las teclas numéricas para seleccionar un Patch. Esto significa que las teclas numéricas sólo cambiarán la posición 1 y no tendrá que pulsar [ENTER] para cada selección. Se aplica la misma función para seleccionar Interpretaciones y Grupos de Percusión.

1. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [ENTER] para activar Digit Hold.



Los números en la posición 100 y en la posición 10 se visualizarán en un tamaño más pequeño para indicar que Digit Hold está activado.

2. Cuando introduzca un número de tecla numérica, la posición 1 cambiará automáticamente sin que tenga que pulsar [ENTER].

3. Para desactivar Digit Hold, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [ENTER] de nuevo.

Seleccionar Patches por categoría (Función Patch Search (Búsqueda de Patches))

El XP-30 proporciona una función Patch Search que le permite especificar un tipo (categoría) de Patch de manera que puede encontrar rápidamente el Patch que busca. Existen un total de 38 categorías.

1. Pulse [PATCH] para acceder a la pantalla PATCH PLAY.

2. Pulse [CATEGORY] para activar la función Patch Search.

La pantalla de número de patch cambiará por la pantalla de categoría.

* *Ahora, si gira el dial VALUE o si pulsa [INC]/[DEC], puede seleccionar patches de entre la categoría seleccionada actualmente. Para cambiar el grupo de categorías, utilice las teclas numéricas.*

Si desea seleccionar patches de una categoría diferente, siga el procedimiento descrito a continuación.

3. Mantenga pulsado [CATEGORY] y pulse una tecla [0]-[9] (teclas numéricas) para seleccionar el grupo de categoría.

```
CATEGORY Keys&Organ        (    KEYBOARDS)
SELECT    1:KEY 2:BEL 3:MLT 4:ORG 5:ACD
```

4. Gire el dial VALUE o pulse [INC]/[DEC] para seleccionar una categoría.

La pantalla de selección de categoría parpadeará. En este momento, la operación de selección de categoría todavía no ha finalizado.

* *Si ahora pulsa [▼] aparecerá la siguiente pantalla y podrá seleccionar patches mientras se visualizan los números de los patches (a) incluidos en la categoría seleccionada actualmente y el orden del patch entre los patches (b) que se han seleccionado después de la búsqueda. Utilice las teclas numéricas para cambiar la categoría.*



5. Pulse [ENTER] para finalizar la introducción.

* *En el paso 4, también puede seleccionar una categoría directamente, pulsando la tecla numérica correspondiente.*

6. Gire el dial VALUE o pulse [INC]/[DEC] para seleccionar un Patch.

7. Pulse [CATEGORY] para desactivar la función Patch Search.

Volverá a la pantalla normal de PATCH PLAY.

Se pueden seleccionar las siguientes categorías.

Category Group		Category	Contents
	---	NO ASSIGN	No assign
Piano			
	PNO	AC.PIANO	Acoustic Piano
	EP	EL.PIANO	Electric Piano
Keys&Organ			
	KEY	KEYBOARDS	Other Keyboards (Clav, Harpsichord etc.)
	BEL	BELL	Bell, Bell Pad
	MLT	MALLET	Mallet
	ORG	ORGAN	Electric and Church Organ
	ACD	ACCORDION	Accordion
	HRM	HARMONICA	Harmonica, Blues Harp
Guitar			
	AGT	AC.GUITAR	Acoustic Guitar
	EGT	EL.GUITAR	Electric Guitar
	DGT	DIST.GUITAR	Distortion Guitar
Bass			
	BS	BASS	Acoustic & Electric Bass
	SBS	SYNTH BASS	Synth Bass
Orchestral			
	STR	STRINGS	Strings
	ORC	ORCHESTRA	Orchestra Ensemble
	HIT	HIT&STAB	Orchestra Hit, Hit
	WND	WIND	Winds (Oboe, Clarinet etc.)
	FLT	FLUTE	Flute, Piccolo
Brass			
	BRS	AC.BRASS	Acoustic Brass
	SBR	SYNTH BRASS	Synth Brass
	SAX	SAX	Sax
Synth			
	HLD	HARD LEAD	Hard Synth Lead
	SLD	SOFT LEAD	Soft Synth Lead
	TEK	TECHNO SYNTH	Techno Synth
	PLS	PULSATING	Pulsating Synth
	FX	SYNTH FX	Synth FX (Noise etc.)
	SYN	OTHER SYNTH	Poly Synth
Pad			
	BPD	BRIGHT PAD	Bright Pad Synth
	SPD	SOFT PAD	Soft Pad Synth
	VOX	VOX	Vox, Choir
Ethnic			
	PLK	PLUCKED	Plucked (Harp etc.)
	ETH	ETHNIC	Other Ethnic
	FRT	FRETTED	Fretted Inst (Mandolin etc.)
Ryhthm&SFX			
	PRC	PERCUSSION	Percussion
	SFX	SOUND FX	Sound FX
	BTS	BEAT&GROOVE	Beat and Groove
	DRM	DRUMS	Drum Set
	CMB	COMBINATION	Other Patches which use Split and Layer

■ Utilizar Phrase Preview para tocar Patches

El XP-30 le permite preescuchar Patches mediante la audición de una frase adecuada para cada tipo de Patch.

1. Seleccione un Patch (p. 47).

2. Pulse y mantenga pulsado [PHRASE PREVIEW].

* *Cuando seleccione una Interpretación, sonará el Patch de la Parte para la que se están definiendo ajustes. Cuando se selecciona un Grupo de percusión, sonará una frase de batería.*

* *Los Patches del grupo USER o de una Tarjeta de Ampliación de Sonido opcional (serie SR-JV80) podrían no sonar en el intervalo de afinación apropiado. En este caso, utilice [+OCT] o [-OCT] (la función Octave Shift) para ajustar un intervalo de afinación apropiado.*

* *Si el intervalo de la frase es más amplio que el intervalo de los Tonos en el Patch (p. 70), o más amplio que el intervalo de las Partes en la Interpretación (p. 83), la parte de la frase que excede del intervalo no sonará.*

3. La frase se detendrá cuando levante el dedo de [PHRASE PREVIEW].

4. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [PHRASE PREVIEW] y aparecerá la pantalla de PREVIEW SELECT. Aquí puede especificar cómo se reproducirá la frase (Mode) y seleccionar la frase que se reproducirá (Patch Category).

```
PREVIEW ▐      Mode|     Patch Category
SELECT  ▐    PHRASE|     PULSATING(PLS)
```

5. Para especificar cómo se reproducirá la frase utilice los botones cursor para desplazar el cursor al parámetro Mode.

6. Gire el dial VALUE o pulse [INC]/[DEC] para definir los ajustes.

Modo (Preview Sound Mode)

SINGLE: Las notas especificadas por los parámetros 1-4 (SYSTEM/PREVIEW/PREVIEW KEY) sonarán una a una, sucesivamente.

CHORD: Sonarán de manera simultánea las notas especificadas por los parámetros 1-4 (SYSTEM/PREVIEW/PREVIEW KEY).

PHRASE: Sonará la frase preparada para el tipo de Patch (categoría)

* *Este ajuste está relacionado con el parámetro Mode (SYSTEM/PREVIEW/PREVIEW KEY).*

7. Si ajusta el parámetro Mode en PHRASE, puede especificar la frase que se reproducirá. Utilice los botones del cursor para desplazar el cursor hasta el parámetro Patch Category.

* *Si se selecciona un grupo de percusión, quedará fijado en DRUMS y no será posible cambiar la frase que se reproduzca.*

8. Gire el dial VALUE o pulse [INC]/[DEC] para definir el ajuste. Para más detalles acerca de las categorías disponibles, consulte la página 49.

* *Este ajuste está relacionado con el parámetro Category (PATCH/COMMON/PATCH CATEGORY).*

■ Sonidos de Patch gruesos o finos (Activar/Desactivar el Tono)

Puesto que un Patch es una combinación de hasta cuatro Tonos, puede desactivar Tonos, de los cuatro, que no desee y quedarse con el sonido de un Tono específico.

* *Este ajuste está relacionado con el parámetro Switch (PATCH/WAVE/WAVE). Si sólo desea que suenen uno o dos Tonos en un Patch, desactive los otros y guarde el ajuste en un Patch. Esto desactiva el uso innecesario de las voces simultáneas del XP-30.*

1. Asegúrese que se visualiza la pantalla PATCH PLAY.

2. Asegúrese que el indicador [EDIT] está apagado. Si está iluminado, pulse [EDIT].

En este momento, se mostrará en la pantalla de Patch, mediante los indicadores TONE SWITCH [1]-[4], el ajuste de activación/desactivación de cada Tono. Los que están iluminados están activados y los que están apagados están desactivados.

3. Utilice los TONE SWITCH [1]-[4] para activar/desactivar los Tonos.

■ Reproducir notas individuales (Solo)

Normalmente, el XP-30 le permite tocar acordes. Si pulsa [SOLO] podrá interpretar notas individuales. Esta función es útil cuando se interpreta un solo mediante Patches de una sola nota como el saxo o la flauta.

1. Asegúrese que se visualiza la pantalla PATCH PLAY.

2. Pulse [SOLO] para que se ilumine el indicador.

Ahora puede tocar un solo.

* *Este ajuste está relacionado con el parámetro Assign (PATCH/CONTROL/KEY MODE & BENDER). Cuando el indicador [SOLO] está activado, el parámetro Assign se ajustará en SOLO. Cuando el indicador esté apagado, se ajustará en POLY.*

3. Toque el teclado del XP-30.

* *Si pulsa [SOLO] cuando Single Performance está seleccionado, se puede activar o desactivar la función Solo para la Parte actual. Si está seleccionado Layer Performance, se puede activar o desactivar la función Solo para las Partes que tengan el parámetro Local (PERFORM/MIDI/MIDI) activado. Si se selecciona Grupo de percusión, no se puede activar [SOLO].*

■ Crear cambios suaves de Afinación (Portamento)

El portamento asegura un cambio suave en la afinación cuando se pasa de una nota a la siguiente. Si la función [SOLO] está activada (el indicador está iluminado), puede simular técnicas como las de violines glissandos.

1. Asegúrese que se visualiza la pantalla PATCH PLAY.

2. Pulse [PORTAMENTO]. El indicador se ilumina. Ya está listo para tocar portamento.

* *Este ajuste está relacionado con el parámetro Sw (PATCH/CONTROL/PORTAMENTO).*

3. Para cambiar los ajustes del portamento, pulse [EDIT] para que se ilumine el indicador. Después pulse el botón de función [CONTROL] y pulse [▲] o [▼] para acceder a la pantalla PORTAMENTO.

```
PORTA-   ▲ Sw|Time|  Mode|   Type|  Start
MENTO    ▼OFF|   0|NORMAL|   RATE|  PITCH
```

4. Desplace el cursor hacia el parámetro Time, Mode, Type o Start.

Consulte la página 73 para las funciones de cada parámetro.

5. Gire el dial VALUE o pulse [INC]/[DEC] para obtener el valor que desea.

6. Pulse [EXIT] para volver a la pantalla PATCH PLAY y tocar.

* *Si pulsa [PORTAMENTO] cuando Single Performance está seleccionado, se puede activar o desactivar la función Portamento para la Parte actual. Si está seleccionado Layer Performance, se puede activar o desactivar la función Portamento para las Partes que tengan el parámetro Local (PERFORM/MIDI/MIDI) activado. Si se selecciona Grupo de percusión, no se puede activar [PORTAMENTO].*

■ Utilizar los Deslizadores para modificar el Sonido en tiempo real (Función Sound Palette (Paleta de Sonido))

Podrá crear variaciones de sonido o volumen en tiempo real gracias a los cuatro deslizadores de la sección PALETTE.

* *Los cambios en las variaciones de sonido o volumen realizados con la Paleta de Sonido afectan únicamente a la interpretación. No tienen ningún efecto sobre los ajustes actuales del Patch. Si cambia el Patch, los ajustes de la Paleta de Sonido se perderán.*

* *El carácter de sonido y los cambios de volumen creados mediante la Paleta de Sonido también se transmitirán a los aparatos externos MIDI.*

Cambiar los caracteres de Sonido

1. Asegúrese que se visualiza la pantalla PATCH PLAY.

2. Pulse [FILTER/ENV] y su indicador se iluminará.

3. Mueva los deslizadores mientras toca para variar el sonido.

Para modificar la claridad, mueva el deslizador CUTOFF.
Para cambiar la resonancia, mueva el deslizador RESO.
Para cambiar el tiempo de ataque, mueva el deslizador ATTACK.
Para cambiar el tiempo de caída, mueva el deslizador DECAY.

Cambiar el volumen de cada Tono

1. Asegúrese que se visualiza la pantalla PATCH PLAY.

2. Pulse [LEVEL] y su indicador se iluminará.

3. Mueva el deslizador LEVEL mientras toque el teclado para ajustar el volumen al nivel que desee.

Los deslizadores 1, 2, 3 y 4 se utilizan para cambiar el volumen de los Tonos 1, 2, 3 y 4 respectivamente.

Tocar en Modo Interpretación

Existen dos tipos de interpretaciones: **Interpretación Compuesta** (Layer Performance) e **Interpretación Individual** (Single Performance). La parte superior derecha de la pantalla visualizará “LAYER p*“ (* es el número de la parte) para un interpretación compuesta y “part=*” (*es el número de la parte) para una interpretación individual.
La Interpretación Compuesta le permite tocar dos o más Partes de manera simultánea en el teclado. Seleccione la Interpretación Compuesta si lo que desea son sonidos ricos y grueso de dos o más Patches, o toque diferentes Patches en una sección del teclado separada de éste. La Interpretación Individual reproduce sólo la Parte que se visualiza (Parte actual). Seleccione la Interpretación Individual para tocar una canción que contenga dos o más instrumentos.

* *Haga la selección del tipo de Interpretación mediante el parámetro Key Mode (PERFORM/COMMON/PERFORM COMMON). El parámetro Key Mode determina cómo tocará, el teclado del XP-30, la fuente de sonido interna. No afecta la manera en cómo se reproduce la fuente de sonido del XP-30 en un secuenciador integrado o en un aparato externo MIDI.*

* *Puede cambiar de SINGLE a LAYER directamente desde la pantalla PERFORM PLAY mediante la pulsación de [SOLO] mientras mantiene pulsado [SHIFT].*

■ Seleccionar una Interpretación

El XP-30 ofrece tres grupos de Interpretación (User, Presets A y B) con 32 Interpretaciones por grupo. Hay disponibles un total de 96 Interpretaciones.

USER

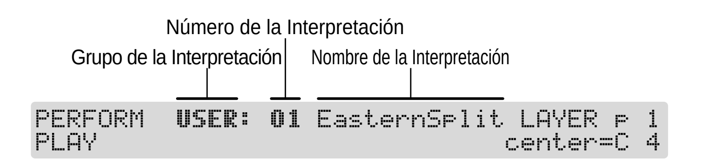
La memoria user del XP-30 incluye 32 Interpretaciones que se pueden reescribir para producir sus propias Interpretaciones.

PR-A–B (Preset A–B)

El XP-30 contiene 64 Interpretaciones predefinidas no reescribibles. Pero puede acceder a los ajustes predefinidos de Interpretación en el área temporal, modificarlos y luego guardarlos en la memoria user.

1. Pulse [PERFORM] para acceder a la pantalla PERFORM PLAY 52.

Número de la Interpretación
Grupo de la Interpretación
Nombre de la Interpretación



2. Gire el dial VALUE o pulse [INC]/[DEC] para seleccionar una Interpretación.

Seleccionar una Interpretación mediante las Teclas Numéricas

Puede elegir una Interpretación introduciéndola directamente con una tecla numérica.

1. Pulse [PERFORM] para acceder a la pantalla PERFORM PLAY.

2. Utilice los siguientes botones para seleccionar el grupo de Interpretación.

Botón	Grupo de Interpretación
[SHIFT] + [1]	PR-A (Preset A)
[SHIFT] + [2]	PR-B (Preset B)
[SHIFT] + [6]	USER (User)

3. Utilice las teclas numéricas para introducir el número de Interpretación.

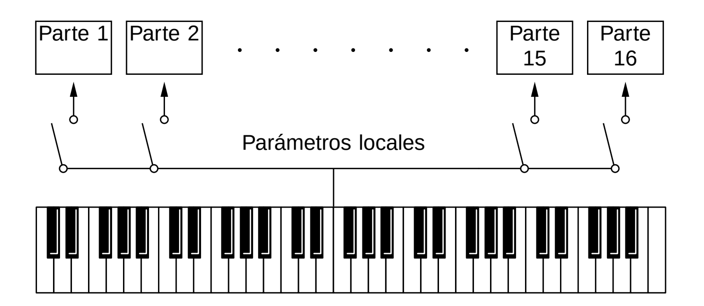
El número de Interpretación y el nombre parpadearán. En este momento, la Interpretación todavía no ha terminado.

4. Pulse [ENTER] para terminar la operación.

* *Mediante Digit Hold, se puede seleccionar una Interpretación con simplemente especificar el número de la primera posición (p. 48).*

■ Reproducir Sonidos más llenos y ricos mediante la combinación de Patches (Layer)

Si está seleccionada la opción Layer Performance, podrá reproducir todas las Partes con el parámetro Local activado. Si combina las Partes producirá sonidos más gruesos y llenos.



1. Asegúrese que se visualiza la pantalla PERFORM PLAY.
2. Asegúrese que la pantalla superior derecha indica "LAYER p*" (* es el número de la parte). Si la pantalla indica "part=*" (* es el número de la parte), se trata de una "interpretación individual," así pues mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [SOLO] para pasar a una interpretación compuesta.

* *Este ajuste está relacionado con el parámetro Key Mode (PERFORM/COMMON/PERFORM COMMON).*

3. Pulse el botón de función para la parte que desee tocar, se iluminará el indicador. Si el indicador de [1-8/9-16] está apagado, puede seleccionar las partes 1-8. Si el indicador [1-8/9-16] está encendido, puede seleccionar las partes 9-16.

El parámetro Local de la parte seleccionada estará activado.

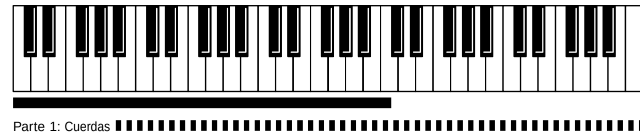
* *Este ajuste está relacionado con el parámetro Local (PERFORM/MIDI/MIDI).*

4. Repita el paso 3 para activar el parámetro Local para cada parte que desee tocar.

■ Dividir el teclado para tocar Patches separados en diferentes secciones (Split)

Si ha seleccionado una Interpretación Compuesta, puede dividir el teclado para tocar Patches separados con secciones diferentes del teclado. Puesto que el intervalo de las notas que reproducen cada Parte se puede especificar individualmente, puede dividir el teclado en un máximo de 16 secciones.

Por ejemplo, puede reproducir cuerdas en la sección de notas bajas, piano en la sección de notas altas y ambos sonidos en la sección de notas medias.



* *Si se ha ajustado la pantalla KEY RANG (PATCH/ COMMON), los sonidos se producirán en las secciones de superposición entre los intervalos de las teclas especificados para el Patch y la Interpretación.*

1. Asegúrese que se visualiza la pantalla PERFORM PLAY.
2. Asegúrese que la pantalla superior derecha indica "LAYER p*" (* es el número de la parte). Si la pantalla indica "part=*" (* es el número de la parte), se trata de una "interpretación individual", así pues mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [SOLO] para pasar a una interpretación compuesta.

* *Este ajuste está relacionado con el parámetro Key Mode (PERFORM/COMMON/PERFORM COMMON).*

3. Pulse el botón de función para la parte que desee tocar, se iluminará el indicador. Si el indicador de [1-8/9-16] está apagado, puede seleccionar las partes 1-8. Si el indicador [1-8/9-16] está encendido, puede seleccionar las partes 9-16.

El parámetro Local de la parte seleccionada estará activado.

* *Este ajuste está relacionado con el parámetro Local (PERFORM/MIDI/MIDI).*

4. Repita el paso 3 para activar el parámetro Local para cada parte que desee tocar.
5. Pulse [EDIT] para que se ilumine el indicador. Después pulse el botón de función [COMMON] y luego pulse [▲] o [▼] para acceder a la pantalla PERFORM COMMON.

6. Asegúrese de que el parámetro Key Range está activado. Si está desactivado, utilice los botones cursor para desplazar el cursor hacia el parámetro Key Range y gire el dial VALUE o pulse [INC]/[DEC] para activarlo.

* *Si el parámetro Key Range está desactivado, el teclado no se puede dividir incluso si ha ajustado el intervalo de teclas.*

7. Pulse [▼] para acceder a la pantalla de KEY RANG.



8. Pulse [EDIT] para que el indicador se apague.

9. Pulse un botón de función para seleccionar la parte cuyo parámetro Local desea ACTIVAR. Si el indicador de [1-8/9-16] está apagado, puede seleccionar las partes 1-8. Si el indicador [1-8/9-16] está encendido, puede seleccionar las partes 9-16.

10. Especifique el intervalo de las notas por las que sonará la parte. Utilice los botones cursor para desplazar el cursor hacia el parámetro Lower y ajuste la nota más baja del intervalo. Desplace el cursor hacia el parámetro Upper y ajuste la nota más alta del intervalo.

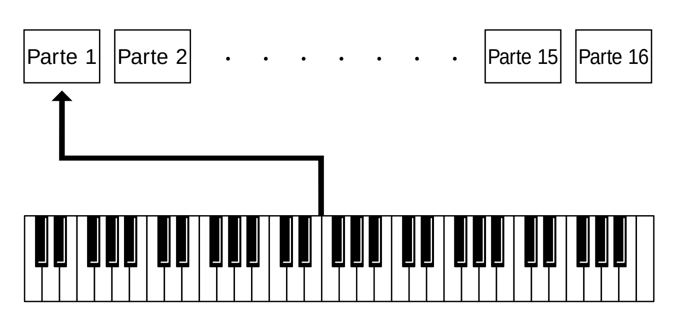
11. Gire el dial VALUE o pulse [INC]/[DEC] para especificar el intervalo de notas.

* *Si especifica las secciones para diferentes Partes de manera que se superpongan unas a las otras, podrá combinar dos o más Patches en una sección específica.*

12. Cuando termine de realizar los ajustes, pulse [EXIT] para volver a la pantalla PERFORM PLAY y empiece a tocar.

■ Tocar conjuntamente con la reproducción de una canción (uso del XP-30 como una fuente de Sonido Multitímbrica)

Si se selecciona una Interpretación Individual, el teclado del XP-30 sólo reproducirá la Parte que ha seleccionado del teclado, opción adecuada cuando toque el teclado conjuntamente con la reproducción de una canción.



Selección de una Parte que desea tocar en el teclado

Si selecciona una Interpretación Individual, pulse [◄] o [►] para seleccionar la Parte que desea tocar. La Parte seleccionada recibe el nombre de **Current Part** (Parte Actual).

1. Asegúrese que se visualiza la pantalla PERFORM PLAY.

2. Pulse [◄] o [►] para seleccionar la Parte que se tocará.

El número de la parte que se visualiza en la parte superior derecha de la pantalla cambiará.



* *También puede pulsar un botón de función para seleccionar la parte que desea tocar. En este momento, se iluminará el indicador del botón de función de la parte seleccionada.*

Enmudecer una Parte específica (Activar/Desactivar Canal de Recepción)

Cuando toca conjuntamente con la reproducción de una canción, puede activar/desactivar cualquier Parte específica. Esto le permite desactivar la Parte melodía para las aplicaciones de Karaoke o para practicar la Parte enmudecida.

1. Asegúrese que el indicador [EDIT] está apagado. Si está iluminado, pulse [EDIT] para desactivarlo.

En este momento, los indicadores de los botones de función indicarán el status activado/desactivado de cada Parte. Si el indicador [1-8/9-16] está apagado, los indicadores de los botones de función indicarán el status de las Partes 1-8. Si el indicador [1-8/9-16] está iluminado, los indicadores de los botones de función indicarán el status de las Partes 9-16. Iluminado significa activado y apagado significa desactivado.

2. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse el botón de función para activar/desactivar las Partes.

* *Este ajuste está relacionado con el parámetro Rx (PERFORM/MIDI/MIDI).*

■ Asignación de un Patch diferente a una Parte

El Patch asignado a cada Parte se puede guardar como un parámetro de Interpretación.

1. Asegúrese que se visualiza la pantalla PERFORM PLAY.
2. Pulse [◄] o [►] para elegir la Parte a la cual desea asignar un Patch diferente.
3. Mientras mantiene pulsado [PERFORM], pulse [PATCH] para acceder a la pantalla PLAY (PART PLAY) del Patch asignado a una Parte específica.



La parte superior derecha de la pantalla indicará el número de la parte seleccionada actualmente (parte actual).

4. Utilice el mismo procedimiento que en el modo Patch para seleccionar un Patch (p. 47).

* *Este ajuste está relacionado con el parámetro Group y con el parámetro Number (PERFORM/PART/PATCH).*

5. Pulse [PERFORM] o [EXIT] para volver a la pantalla PERFORM PLAY.

■ Utilizar los Deslizadores para modificar el Sonido en tiempo real (Función Sound Palette)

Mediante la **función Sound Palette** (Paleta de Sonido), puede modificar los caracteres de sonido del Patch asignado a una Parte o ajusta el nivel de volumen de cada Parte.

* *Los cambios en las variaciones de sonido o volumen realizados con la Paleta de Sonido afectan únicamente a la interpretación. No tienen ningún efecto sobre la Interpretación actualmente seleccionada, de manera que no se pueden guardar los ajustes de la Paleta de Sonido. Si cambia la Interpretación, los ajustes de la Paleta de Sonido se perderán.*

* *El carácter de sonido y los cambios de volumen creados mediante la Paleta de Sonido también se transmitirán a los aparatos externos MIDI.*

Cambiar los caracteres de Sonido

* *Si está seleccionada la Interpretación Individual, el efecto sólo se aplica a la Parte actual. Con la Interpretación Compuesta seleccionada, esto sólo afecta las Partes con el parámetro Local ajustado en ON (PERFORM/MIDI/MIDI).*

1. Asegúrese que se visualiza la pantalla PERFORM PLAY.
2. Pulse [FILTER/ENV] para iluminar el indicador.
3. Mueva los deslizadores mientras toca el teclado del XP-30 para variar el sonido.

Para modificar la claridad, mueva el deslizador CUTOFF.
Para cambiar la resonancia, mueva el deslizador RESO.
Para cambiar el tiempo de ataque, mueva el deslizador ATTACK.
Para cambiar el tiempo de caída, mueva el deslizador DECAY.

Cambiar el nivel (Volumen) de cada Parte

1. Asegúrese que se visualiza la pantalla PERFORM PLAY.
2. Pulse [LEVEL] para que se ilumine el indicador.
3. Pulse [◄] o [►] para seleccionar la Parte cuyo nivel (volumen) desea cambiar.

Si ha seleccionado cualquiera de la Partes 1-4, los deslizadores 1,2,3 y 4 ajustan las Partes 1,2,3 y 4 respectivamente.
Si ha seleccionado cualquiera de la Partes 5-8, los deslizadores 5,6,7 y 8 ajustan las Partes 5,6,7 y 8 respectivamente.
Si ha seleccionado cualquiera de la Partes 9-12, los deslizadores 9,10,11 y 12 ajustan las Partes 9,10,11 y 12 respectivamente.
Si ha seleccionado cualquiera de la Partes 13-16, los deslizadores 13,14,15 y 16 ajustan las Partes 13,14,15 y 16 respectivamente.

4. Mueva el deslizador mientras toca para ajustar el nivel (volumen) de cada Parte al nivel que desee.

Tocar en Modo Grupo de percusión

■ Seleccionar un Grupo de percusión

El XP-30 contiene un total de doce grupos de percusión, organizados en seis grupos (User y Preset A-E) con dos grupos de percusión en cada grupo. Además, los grupos de percusión de las conocidas Tarjetas de Ampliación de Onda (“Session” y “Techno Collection”) están instalados. También puede instalar hasta dos Tarjetas de Ampliación de Onda, con lo que obtendrá un gran número de instrumentos de percusión.

USER

La memoria user del XP-30 contiene dos Grupos de percusión que se pueden reescribir para crear sus propios Grupos de percusión.

PR-A–C, E (Preset A–C, E)

El XP-30 incluye ocho Grupos de percusión predefinidos que no se pueden reescribir. Pero puede acceder a los ajustes predefinidos de estos Grupos de percusión en el área temporal, modificarlos y luego guardarlos en la memoria user.

PR-D (GM (General MIDI))

Los Grupos de percusión Gm son para instrumentos compatibles con el Sistema General MIDI, creado con la intención de estandarizar las especificaciones MIDI entre los diferentes modelos fabricantes de equipos. El XP-30 le ofrece dos Grupos de percusión GM que no se pueden reescribir. Pero puede acceder a los ajustes de los Grupos de percusión GM en el área temporal, modificarlos y luego guardarlos en la memoria user.

XP-A y C (Ampliación de Onda Interna)

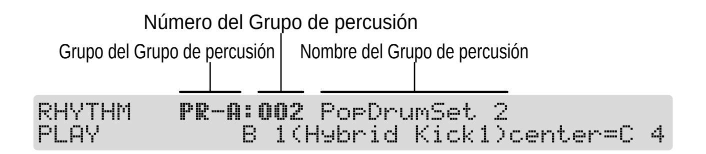
Los Grupos de percusión de dos Tarjetas de Ampliación de Onda (16 Grupos de percusión) están ya integrados y no se pueden reescribir. No obstante, puede modificar los ajustes del Grupo de percusión seleccionado actualmente y luego guardar los ajustes modificados en la memoria User.

XP-D, E (Tarjetas de Ampliación de Onda instaladas en las ranuras EXP-D, E)

Estos Grupos de percusión están incluidos en Tarjetas de Ampliación de Onda opcionales y no se pueden reescribir. Pero puede acceder a los ajustes de estos Grupos de percusión en el área temporal, modificarlos y luego guardarlos en la memoria user.

* *No se puede acceder a un Patch XP-D, E si la Tarjeta de Ampliación de Onda a la que pertenece no ha sido instalada.*

1. Pulse [RYTHM] para acceder a la pantalla RYTHM PLAY.



2. Gire el dial VALUE o pulse [INC]/[DEC] para seleccionar un Grupo de percusión.

* *En esta ocasión, si pulsa [0] (en el teclado numérico) mientras mantiene pulsado [CATEGORY] aparecerá la pantalla que se muestra abajo, donde podrá verificar el número total de Grupos de percusión seleccionables (a) y el número dentro de la secuencia del Grupo de percusión seleccionado actualmente (b). También puede escoger un Grupo de percusión.*



Seleccionar un Grupo de percusión mediante las Teclas Numéricas

Mediante las teclas numéricas puede entrar directamente el Grupo de percusión que desee.

1. Pulse [RYTHM] para acceder a la pantalla RYTHM PLAY.

2. Pulse los siguientes botones para seleccionar un grupo de Grupo de percusión.

Botón	Grupo de Grupo de percusión
[SHIFT] + [1]	PR-A (Preset A)
[SHIFT] + [2]	PR-B (Preset B)
[SHIFT] + [3]	PR-C (Preset C)
[SHIFT] + [4]	PR-D (GM (General MIDI))
[SHIFT] + [5]	PR-E (Preset E)
[SHIFT] + [6]	USER (User)
[EXP A]	XP-A (“Session”)
[EXP C]	XP-C (“Techno Collection”)
[EXP D]	XP-D (Wave Expansion Board D)
[EXP E]	XP-E (Wave Expansion Board E)

3. Utilice las teclas numéricas para entrar un número de Grupo de percusión.

El número del Grupo de percusión y el nombre parpadearán. En este momento, la operación todavía no ha finalizado.

4. Pulse [ENTER] para finalizar la operación.

* *Con Digit Hold puede seleccionar un Grupo de percusión con tan sólo especificar el número de posición 1(p. 48).*

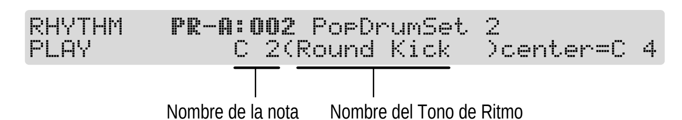
■ Reproducir instrumentos de percusión

1. Pulse [RYTHM] para acceder a la pantalla RYTHM PLAY.

2. Seleccione el Grupo de percusión que desee.

3. Pulse una tecla en el teclado para reproducir un instrumento de percusión.

Bajo el nombre del Grupo de percusión se visualizarán la tecla (Nombre de nota) que pulse y el nombre de su instrumento de percusión (nombre de Tono de Ritmo, el mismo que utiliza la Onda).



También puede utilizar los botones TONE SELECT para seleccionar la tecla que se visualiza.
[TONE SELECT 1]: se mueve hacia una tecla octava inferior
[TONE SELECT 2]: se mueve hacia un semitono por debajo
[TONE SELECT 3]: se mueve hacia un semitono por encima
[TONE SELECT 4]: se mueve hacia una tecla octava superior

* *Cuando desee reproducir el sonido del instrumento de percusión asignado a la tecla B1, primero pulse [-OCT] una vez, luego pulse la tecla B2. De la misma manera, pulse [+OCT] una vez y luego pulse la tecla C#6 o D6 para reproducir el sonido del instrumento de percusión asignado a la tecla C#7 o D7. (En el XP-30, la tecla blanca más a la izquierda es la C2 y la tecla blanca más a la derecha es la C7).*

Para más detalles, consulte la sección **"Transponer el teclado en unidades Octavas (Octave Shift)"** (p. 59).

Tocar un Arpegio

El **Arpeggiator** del XP-30 le permite producir un arpegio (acorde roto) tocando simplemente un acorde. Además de los arpegios normales, también puede simular de forma precisa cortes de guitarra o técnicas de rasgueo. El Arpeggiator se puede utilizar, de hecho, como un adaptador automático manual.
Si pulsa [ARPEGGIO], el indicador se ilumina y le permite tocar arpegios con el teclado del XP-30.

* *Si pulsa [ARPEGGIO] para activar esta función mientras tiene seleccionada la Interpretación Individual, la Parte actual tocará arpegios. Si está seleccionada la Interpretación Compuesta, sonará un arpegio para la Parte especificada mediante el parámetro Part (SYSTEM/ARPEGGIO/ARPEGGIO).*

* *Los arpegios reproducidos por el arpeggiator también se transmiten desde el conector MIDI OUT a los aparatos MIDI externos.*

1. Asegúrese que se visualiza la pantalla PLAY del modo fuente de sonido (PERFORM, PATCH, RYTHM, GM).

2. Pulse [ARPEGGIO] para activar el Arpeggiator.

3. Si desea cambiar el modo en que se reproduce el arpegio, mantenga pulsado [ARPEGGIO] para acceder a la pantalla ARP SELECT, mueva el cursor al parámetro Style y cambie el ajuste.

```
ARP               Style|Accent|Oct|Tempo
SELECT             1/16|   20%|  0|  120
```

* *La selección que haga aquí también afectará los ajustes del parámetro Style (SYSTEM/ARPEGGIO/ARPEGGIO).*

Hay disponibles 43 estilos de arpegio. Para realizar la selección, consulte la siguiente línea directiva.

Tocar un Arpegio según el intervalo de tiempo de una nota
1/4–1/32

Tocar un Glissando
GLISSANDO

Tocar una Parte de Bajo
SYNTH BASS, SLAP BASS A, SLAP BASS B, WALK BASS

Tocar una Guitarra
RHYTHM GTR A, RHYTHM GTR B, RHYTHM GTR C, RHYTHM GTR D, RHYTHM GTR E, 3FINGER GTR, STRUMMING GTR

Tocar un instrumento de Teclado
KBD COMPING A, KBD COMPING B

Tocar un Vals
KBD COMPING C, KBD COMPING D

Tocar al estilo Reggae

KBD COMPING E

Tocar instrumentos de Percusión

PERCUSSION

* *También existen otros estilos a parte de los mencionados, incluidos aquellos utilizados para la reproducción aleatoria y los utilizados para crear sus propios estilos. Para más detalles acerca de cada estilo, consulte la sección* ***"Ajustes de Arpegio (ARPEGGIO)"*** *(p. 108).*

4. Para cambiar la sensación "groove" del arpegio, mantenga pulsado [ARPEGGIO] para acceder a la pantalla ARP SELECT, mueva el cursor hacia el parámetro Accent y cambie el ajuste.

```
ARP    ▌             Style|Accent|Oct|Tempo
SELECT▌               1/16|   20%|  0|  120
```

Un ajuste del 100% provocará la sensación de groove más pronunciada.

* *Este ajuste también afectará los ajustes del parámetro Accent Rate. (SYSTEM/ARPEGGIO/ARPEGGIO).*

5. Para cambiar el intervalo en el cual se toca el arpegio, mantenga pulsado [ARPEGGIO] para acceder a la pantalla ARP SELECT, mueva el cursor hacia el parámetro Oct y cambie el ajuste.

```
ARP    ▌             Style|Accent|Oct|Tempo
SELECT▌               1/16|   20%|  0|  120
```

Si desea que el arpegio suene sólo utilizando las notas que está tocando actualmente, ajuste Oct en 0. Con un ajuste de +1 el arpegio tendrá lugar en un intervalo de una octava más arriba que las notas que toca. Con un ajuste de –1, el arpegio tendrá lugar en un intervalo de una octava más baja que las notas que toca.

* *Este ajuste también afectará los ajustes del parámetro Octave Range (SYSTEM/ARPEGGIO/ARPEGGIO).*

6. Para cambiar el tempo en el cual se toca el arpegio, mantenga pulsado [ARPEGGIO] para acceder a la pantalla ARP SELECT, mueva el cursor hacia el parámetro Tempo y cambie el ajuste.

```
ARP    ▌             Style|Accent|Oct|Tempo
SELECT▌               1/16|   20%|  0|  120
```

* *Este ajuste también afectará los ajustes del parámetro Tempo (SYSTEM/ARPEGGIO/ARPEGGIO).*

7. Toque un acorde para producir un arpegio.

8. Para detener el arpegio, pulse [ARPEGGIO] para desactivar el indicador.

* *Si mantiene pulsado [SHIFT] cuando pulsa [ARPEGGIO], se continuará visualizando la pantalla ARP SELECT, sin que tenga que mantener pulsado [ARPEGGIO]. Para retroceder a la pantalla anterior, pulse [EXIT].*

■ Tocar un Arpegio en un área del teclado predefinida

Tan pronto como pulse [ARPEGGIO] para activar el Arpeggiator, el teclado queda ajustado para tocar arpegios, de manera que no será posible tocar el teclado de manera convencional.

Si divide el teclado en dos áreas diferentes, puede utilizar un área para tocarlo de manera normal y la otra parte la puede utilizar para tocar los arpegios. Este ajuste, por ejemplo, le permite tocar arpegios con la mano izquierda y melodías con la mano derecha.

1. Pulse [PERFORM] para acceder a la pantalla PERFORM PLAY.

2. Si ha seleccionado una Interpretación Individual, ajuste el parámetro Key Mode (PERFORM/COMMON/PERFORM COMMON) en LAYER (p. 52).

3. Asegúrese que el parámetro Key Range (PERFORM/COMMON/PERFORM COMMON) está activado. Si está desactivado, actívelo (p. 53).

4. Ajuste el parámetro Local (PERFORM/MIDI/MIDI) en ON (activado) para la Parte que desea escuchar (p. 52).

5. Después de pulsar [SYSTEM] para que se ilumine el indicador, pulse el botón de función [ARPEGGIO] seguido de [▼] para visualizar la pantalla Arpeggio tal y como se muestra a continuación.

```
ARPEGGIO↑  Key Velocity|Part|Tempo(=SYS)
        ▌           REAL|   1|         120
```

6. Utilice los botones cursor para desplazar el cursor hacia el parámetro Part.

7. Gire el dial VALUE o pulse [INC]/[DEC] para ajustar la parte que tocará el arpegio.

8. Ajuste el parámetro Lower o Upper (PERFORM/COMMON/KEY RANG) para especificar el intervalo de notas de la parte que tocará el arpegio. (p. 53).

9. Ajuste el intervalo de teclas de las partes que no sean la del arpegio de manera que no se superpongan en el intervalo en el cual se tocará el arpegio.

10. Cuando haya finalizado con los ajustes, pulse [EXIT] para acceder a la pantalla PERFORM PLAY otra vez y toque un acorde.

* *Si toca un arpegio con una Interpretación Compuesta pero sin ajustar el intervalo de teclas, los acordes sonarán para todas las Partes excepto para la Parte especificada.*

■ Mantener un Arpegio

Si mantiene pulsado [ARPEGGIO] y pulsa [TRANSPOSE], el indicador comenzará a parpadear y el arpegio continuará sonando incluso si suelta el acorde.

1. Mantenga pulsado [ARPEGGIO] y pulse [TRANSPOSE] para que el indicador parpadee.
2. Toque un acorde.
3. Si toca un acorde diferente o notas diferentes mientras se mantiene el arpegio, éste cambiará acorde con lo que toque.
4. Para cancelar esta operación (mantener un arpegio), mantenga pulsado [ARPEGGIO] y pulse [TRANSPOSE] de manera simultánea otra vez.

Utilizar un Pedal Hold

Si toca un arpegio mientras pulsa el pedal hold, el arpegio continuará tocando incluso si suelta el acorde.

1. Conecte un conmutador de pedal opcional en el jack HOLD PEDAL.
2. Toque un acorde mientras pulsa el pedal hold.
3. Para tocar otro acorde, suelte el pedal y púlselo otra vez mientras toca el próximo acorde.

■ Simular la técnica de corte de guitarra

Puede simular una técnica de corte de guitarra siguiendo el procedimiento descrito a continuación. Mediante la Paleta de Sonido también puede aplicar un efecto wah mientras toca.

1. Seleccione un patch de guitarra.
2. Ajuste el parámetro Style (SYSTEM/ARPEGGIO/ARPEGGIO) en RHYTHM GTR B, RHYTHM GTR C, RHYHM GTR D O RHYTHM GTR E.
3. Pulse [FILTER/ENV] para que se ilumine el indicador.
4. Mueva el deslizador CUTOFF o el deslizador RESO mientras toque un acorde.

■ Tocar un Arpegio desde un aparato MIDI externo

El XP-30 también puede producir arpegios con mensajes de Notas entrantes de un aparato MIDI externo.

1. Conecte el conector MIDI IN del XP-30 y el conector MIDI OUT de un aparato MIDI externo con un cable MIDI
2. Pulse [PERFORM] para acceder a la pantalla PERFORM PLAY.
3. Pulse [SYSTEM] para que se ilumine el indicador, pulse el botón de función [MIDI] y luego pulse [▲] para acceder a la pantalla PERFORM MIDI.



4. Utilice los botones cursor para desplazar el cursor hacia el parámetro Remote.
5. Gire el dial VALUE o pulse [INC]/[DEC] para activar el ajuste.
6. Toque el aparato MIDI externo.

■ Crear un patrón Arpegio

Hay un total de 9 parámetros que se pueden ajustar para el Arpeggiator, pero el más importante es el ajuste del parámetro Style. El patrón arpegio viene determinado en gran medida por este parámetro.
Cuando ajusta el parámetro Style, los parámetros Motif, Beat Pattern, Accent Rate y Shuffle Rate se ajustarán automáticamente en ajustes óptimos. Después de seleccionar el estilo, también puede ajustar los parámetros Octave Range y Key Velocity, etc. Si con esta selección no obtiene el patrón que desea, modifique los ajustes de los parámetros Motif, Beat Pattern, Accent Rate y Shuffle Rate para añadir variaciones al estilo de la forma deseada.

* *Los ajustes de Motif, Beat Pattern, Accent Rate y Shuffle Rate se perderán si selecciona otro estilo y luego desactiva el aparato.*

* *Los valores que puede ajustar con los parámetros Motif o Beat Pattern normalmente están limitados por la selección del estilo. Sólo serán aceptables todos los valores cuando el parámetro Style se ajuste en LIMITLESS (sin límite).*

1. Pulse [SYSTEM] para que se ilumine el indicador y luego pulse el botón de función [ARPEGGIO] para acceder a la pantalla ARPEGGIO.

```
ARPEGGIO       Style|   Octave Range
                1/ 6|              0
```

* *Para más detalles acerca de cada parámetro, consulte la sección* ***"Ajustes de Arpegio (ARPEGGIO)"*** *(p. 108)*

2. Desplace el cursor hacia "Style" y especifique el estilo que desee.

3. Desplace el cursor hacia "Octave Range" y especifique el intervalo de teclas en el que desea el arpegio.

4. Pulse [▼], desplace el cursor hasta "Motif" y especifique el orden en que sonarán las notas del acorde.

* *Las opciones disponibles dependen del ajuste del parámetro Style. Para más detalles, consulte la sección* ***"Lista de Estilos Arpeggio"*** *(p. 182).*

5. Desplace el cursor hacia "Beat Pattern" para cambiar el tempo (ritmo).

* *Las opciones disponibles dependen del ajuste del parámetro Style. Para más detalles, consulte la sección* ***"Lista de Estilos Arpeggio"*** *(p. 182).*

6. Pulse [▼], desplace el cursor hacia "Accent Rate" y especifique la relación de groove.

Un ajuste del 100% producirá la sensación de "groove" más pronunciada.

7. Desplace el cursor hacia "Shuffle Rate" y especifique la frecuencia de swing.

Con un ajuste del 50%, las notas se espaciarán uniformemente. A medida que el valor aumente, la temporización de la nota tendrá una sensación mas "swing".

8. Pulse [▼] para desplazar el cursor hacia "Key Velocity" y especifique la fuerza con la que sonarán las notas del acorde.

Desplace el cursor hacia "Key Velocity" y especifique la fuerza del acorde.

Si REAL está seleccionado, se utilizará la velocidad a la que se tocan las notas. Con un ajuste de 1-127, se utilizará el valor de la velocidad especificada sin tener en cuenta la fuerza con la que usted toque el acorde.

9. Si desea tocar un arpegio con la Interpretación Compuesta, desplace el cursor hacia "Parte" y especifique la Parte en la que desea el arpegio.

* *Las Partes que no sean las que se especifiquen aquí no sonarán como arpegios y las notas de los acordes sonarán mientras toque.*

10. Desplace el cursor hasta "Tempo" y especifique la velocidad de un arpegio.

11. Cuando finalice con los ajustes, pulse [EXIT].

Funciones prácticas para la Interpretación

■ Transponer el teclado en unidades Octavas (Octave Shift)

La función **Octave Shift** transpone la afinación del teclado en unidades de 1 octava (-3 - +3).

Para tocar una parte de bajo de manera más fácil con su mano derecha, transponga el teclado a 1 o 2 octavas.

1. Pulse [+OCT] o [-OCT] y se iluminará el indicador.

Si pulsa [+OCT] una vez, subirá el teclado 1 octava y si pulsa [-OCT] una vez, bajará el teclado 1 octava.

El ajuste de la función Octave Shift especificada se visualizará en la indicación "center=C4" de cada pantalla PLAY. Por ejemplo, si pulsa [+OCT] una vez para subir el teclado una octava, la pantalla indicará "center=C5". Esto significa que cuando pulse la tecla C4, sonará la nota C5.

```
PATCH    USER:001 Temple of XP
PLAY                 center=C 4
```

* *Sólo hay un ajuste para la función Octave Shift en el XP-30, de manera que permanece válido incluso si selecciona un Patch, una Interpretación o un Grupo de percusión diferente o si desactiva el aparato.*

2. Para desactivar la función Octave Shift, pulse el botón [+OCT] o [-OCT] contrario al que pulsó en el paso 1 el mismo número de veces. El indicador se apagará.

■ Transponer el teclado en intervalos de Semitono

La transposición cambia la afinación del teclado en unidades de semitonos (semitonos -5 - +6).
Esta función resulta útil cuando toca instrumentos transpuestos como la trompeta o el clarinete que siguen una partitura escrita.

1. Pulse [TRANSPOSE] para iluminar el indicador.
Esto activa la Transposición.

2. Mientras mantenga pulsado [TRANSPOSE], pulse [+OCT] o [-OCT] para transponer el teclado.
Pulsando [+OCT] una vez mientras mantiene pulsado [TRANSPOSE] subirá el teclado en un semitono. Pulsando [-OCT] una vez mientras mantiene pulsado [TRANSPOSE] bajará el teclado en un semitono.
El ajuste de Transposición especificado se añadirá al valor de Octave Shift. Por ejemplo, si mantiene pulsado [TRANSPOSE] y pulsa [+OCT] una vez para subir el teclado en un semitono, la pantalla indicará "center=C#4". De manera que cuando pulse C4, sonará la nota C#4.

3. Para desactivar la Transposición, pulse de nuevo [TRANSPOSE] de manera que su indicador se apague.
El ajuste de la Transposición que haya realizado quedará guardado.

* *El ajuste de la Transposición que defina aquí también cambiará el parámetro Transpose (SYSTEM/CONTROL/KEYBOARD).*

* *El ajuste que realice se mantendrá incluso si selecciona un Patch, una Interpretación o un Grupo de percusión diferente, o si desactiva el aparato.*

■ Si aparecen notas "atascadas" o una nota no suena (Panic)

Si una nota que haya tocado con el XP-30 o con otro aparato externo se "cierra" o continua sonando y no la puede parar, pulse el botón Panic. Haga los mismo en caso de que una nota no suene.

Cuando una nota se "atasca"

1. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [EXIT].
Se transmitirán mensajes MIDI para Note Off y Hold Off a las Partes (canales MIDI) que reciban mensajes Note On/ Hold On.

2. La pantalla visualizará "Panic!! Now Muting." (Pánico!! Enmudeciendo Ahora) mientras se ejecuta la función Panic. Cuando desaparezca el mensaje puede empezar a tocar.

Cuando una nota no suena

1. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [EXIT] durante más de un segundo.
Se transmitirán a todas las Partes (canales MIDI) los mensajes Volume (127), All Note Off, Pitch Bend (center), Channel Aftertouch (0), Modulation (0) y Hold 1 (0).

2. La pantalla visualizará "Panic!! Now Trasmitting" (Pánico Transmitiendo Ahora) mientras se ejecuta la función Panic. Cuando el mensaje desaparezca, puede empezar a tocar.

Capítulo 3. Crear sus propios sonidos

Efectos

El XP-30 contiene tres unidades independientes de efectos.

Multi-Effects (EFX) (Multiefectos)

La unidad Multiefectos proporciona 40 efectos diferentes, desde efectos individuales como la distorsión y el retardo hasta efectos de combinación intensos. Multiefectos también incluye efectos de chorus y reverberación que son independientes de las unidades de Chorus y Reverb descritas a continuación.

Chorus

La unidad chorus añade profundidad y amplitud.

Reverb

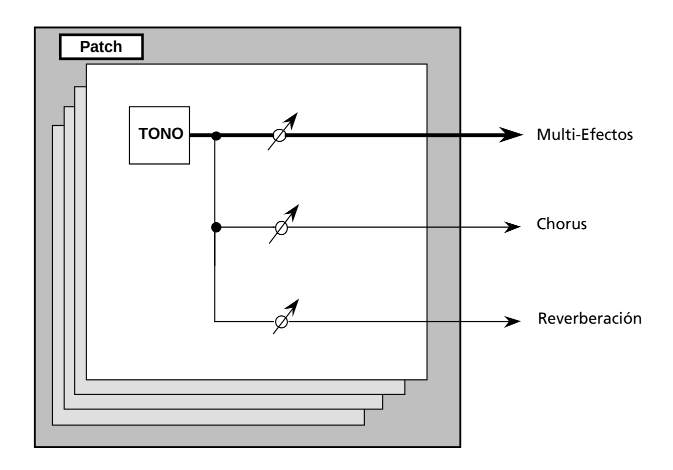
La reverberación añade características de reverberación de ambientes de auditorio o salas de conciertos.

La conexión de las tres unidades de efectos depende del modo que haya seleccionado.

■ Funcionamiento de las unidades de efectos en diferentes Modos

En Modo Patch

Los efectos de Multiefectos, Chorus y Reverberación se pueden ajustar individualmente para cada Patch. Si ajusta el nivel de señal que se envía a cada unidad de efectos (Send Level) tendrá control sobre la intensidad del efecto que se aplica a cada Tono.



En Modo Interpretación/GM

Los efectos de Multiefectos, Chorus y Reverberación se pueden ajustar individualmente para cada Interpretación y modo GM. La intensidad de cada efecto se ajustará para cada Parte (Fig. 1), pero el ajuste de Send Level (nivel de envío) para cada Tono también puede alterar el efecto de intensidad (Fig. 2). Se ignorarán los ajustes de los efectos del Patch asignado a cada Parte, pero los Multiefectos aplicados a un Patch asignado a una Parte determinada también se pueden aplicar a la Interpretación entera.

Fig.1 – Si se ajusta en "EFX" la Asignación de Salida en el modo Interpretación (se ignoran los ajustes de salida para el Tono)

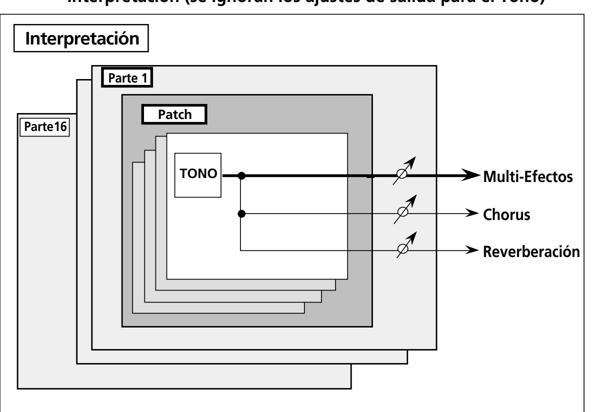
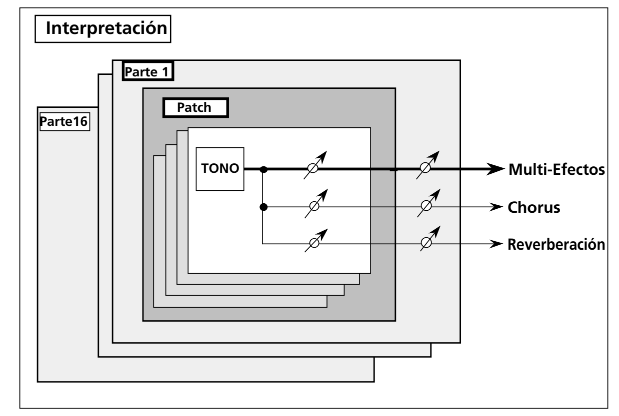


Fig.2 – Si se ajusta "PATCH" para la Asignación de Salida en el modo Interpretación (los ajustes de salida para el Tono son válidos)



En Modo Grupo de percusión

Puesto que en el modo Grupo de percusión sólo se puede acceder a la Parte 10 de una Interpretación, se utilizarán los ajustes de los efectos de una Interpretación en el área temporal.

■ Activar/Desactivar los Efectos

Se pueden activar/desactivar las unidades integradas de efectos (Multiefectos, Chorus, Reverberación) para el XP-30 como una sola unidad. Desactívelas si desea editar sonido mientras escucha el sonido original o si desea utilizar unidades externas de efectos.

1. Pulse [EFFECTS ON/OFF] para acceder a la pantalla EFFECTS ON/OFF.



2. Pulse [◄] o [►] para desplazar el cursor hacia el efecto que desea modificar.

3. Gire el dial VALUE o pulse [INC]/[DEC] para activar o desactivar el efecto.

4. Cuando finalice con los efectos, pulse [EFFECTS ON/OFF] o [EXIT] para volver a la pantalla anterior.

* *Si los procesadores EFX (multiefectos), Chorus y Reverberación están desactivados, el indicador [EFFECTS ON/OFF] se apaga e indica que no se están utilizando los procesadores de efectos integrados.*

Procedimientos de edición de Sonido

Con el XP-30, tiene un control total sobre varios ajustes. Cada artículo que hay que ajustar es un parámetro. La edición consiste en modificar cualquier valor del parámetro. Esta sección explica los procedimientos de edición para los Patches, Interpretaciones y Grupos de percusión.

■ Editar un Patch

Empiece por editar un Patch preexistente para crear uno nuevo. Puesto que un Patch es una combinación de hasta cuatro Tonos, antes de iniciar la edición, debería escuchar como suenan los Tonos de manera individual.

Cuatro consejos para editar Patches

Seleccione un Patch con un sonido que le sea familiar

Es difícil crear un sonido nuevo que sea exactamente lo que usted desea si tan sólo selecciona un Patch y modifica sus parámetros de manera aleatoria. Es recomendable que empiece con un Patch que contenga un sonido parecido al que usted tiene en mente.

Decida el Tono que desea utilizar

Cuando se crea un Patch, es crucial decidir los Tonos que utilizará. Para cada Tono, utilice TONE SWITCH [1]-[4] para decidir si lo activa (que suene) o si lo desactiva. Desactive los Tonos que no necesita y evite así la utilización de más voces de las que sean necesarias. Un Tono se activa o se desactiva cada vez que se pulsa su botón respectivo. Si el indicador de un Tono está iluminado, el Tono sonará.

Compruebe el ajuste de la Estructura

El parámetro Type (PATCH/COMMON/STRUCT) determina como se combinan los cuatro Tonos. Antes de editar los Tonos, asegúrese que entiende perfectamente cómo funcionan conjuntamente.

Desactivar los efectos

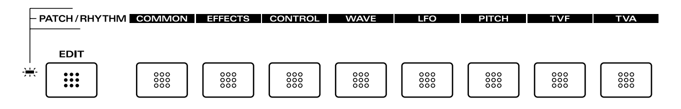
Puesto que los efectos del XP-30 tienen una verdadera influencia sobre el sonido, desactívelos para escuchar el sonido y poder evaluar los cambios que está realizando. A veces, con sólo cambiar los ajustes de los efectos puede obtener el sonido que busca.

1. Pulse [PATCH] para acceder a la pantalla PATCH PLAY y seleccione el Patch cuyos ajustes desee modificar (p. 47).

2. Pulse [EDIT] para que se ilumine el indicador.

3. Utilice los botones de función para seleccionar el grupo de pantalla.

El indicador del botón del grupo de pantalla seleccionado parpadeará.



4. Utilice [▲] o [▼] para seleccionar una página de la pantalla.

5. Si ha seleccionado una pantalla de parámetro que se puede ajustar de manera independiente para cada Tono, el número del Tono seleccionado para su edición se indicará [ENTER] en la pantalla. Para seleccionar un Tono diferente, pulse [EDIT] para desactivar temporalmente el indicador y utilice TONE SELECT [1]-[4] (que se encuentra en la fila de los botones de función) para seleccionar una Parte.



Para modificar de manera simultánea el mismo parámetro para dos o más Tonos, mantenga pulsado uno de los botones TONE SELECT [1]-[4] y pulse otro botón TONE SELECT [1]-[4], y después otro si así lo desea. Aparecerá un asterisco (*) para los Tonos que no sean el primero que ha seleccionado.

* *Para activar/desactivar los Tonos, desactive el indicador [EDIT] y luego utilice los botones TONE SELECT [1]-[4] que se encuentran en la hilera de los botones de función.*

6. Utilice [◄] o [►] para desplazar el cursor hacia el parámetro que desea modificar.

7. Utilice el dial VALUE, [INC]/[DEC] o las teclas numéricas y modifique el valor del parámetro.

* *Si ha seleccionado dos o más Tonos, la edición modificará de la misma manera los valores de los parámetros de todos los Tonos seleccionados.*

* *Si ha cometido un error en el ajuste del valor del parámetro o si no le gustan los cambios, pulse [UNDO/COMPARE] para recuperar el valor anterior.*

8. Si desea trasladarse a otro grupo de pantalla, pulse [EDIT] para que se ilumine el indicador y utilice los botones de función.

* *También puede desplazarse a otro grupo de pantalla si mantiene pulsado [SHIFT] y utiliza [◄] o [►]. Puesto que esta operación se puede realizar incluso si el indicador [EDIT] está apagado, es una manera más rápida de moverse porque no tiene que activar el indicador [EDIT] cada vez.*

9. Repita los pasos 3-8 para completar un Patch.

10. Cuando termine de definir los ajustes, pulse [EXIT] o [PATCH] para volver a la pantalla PATCH PLAY.

Aparecerá un asterisco (*) en la parte izquierda del grupo de Patch. Esto indica que se han modificado lo ajustes del Patch.



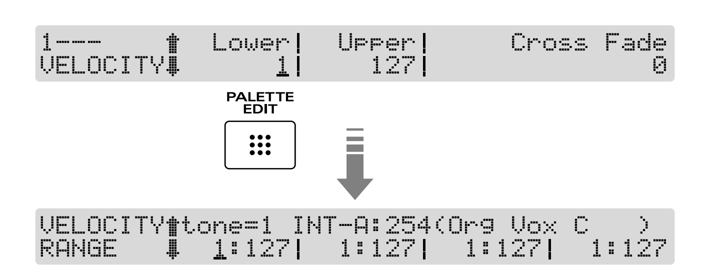
* *Si selecciona otro Patch dentro del grupo con un asterisco (*), los ajustes del Patch modificado se perderán. Si desea guardar estos ajustes modificados, debe escribirlos en la memoria user (p. 68).*

Editar Patches mediante la pantalla Palette

Cuando edita un Tono dentro de Patch, los valores de los parámetros de los cuatro Tonos se pueden visualizar conjuntamente en una sola pantalla denominada **pantalla Palette**. Utilice esta opción cuando desee modificar los valores de los parámetros mientras compara los ajustes de los cuatro Tonos.

1. Cuando modifique un Tono, utilice [◄] o [►] para desplazar el cursor hasta el parámetro que desea modificar.

2. Pulse [PALETTE EDIT] para acceder a la pantalla Palette.



3. Pulse los botones TONE SELECT [1]-[4], [◄] o [►] para elegir el Tono a modificar.

Se iluminará el indicador del botón para el Tono seleccionado y el número del Tono y el nombre de la Onda se visualizarán en la pantalla.

Para modificar de manera simultánea el mismo parámetro de dos o más Tonos, mantenga pulsado uno de los botones de TONE SELECT [1]-[4] y pulse otro botón.

4. Utilice el dial VALUE, [INC]/[DEC] o las teclas numéricas para cambiar el valor del parámetro.

Si ha seleccionado dos o más Tonos, la edición modificará de la misma manera los valores de los parámetros para todos los Tonos seleccionados.

Si desea ajustar todos los Tonos seleccionados al mismo valor, seleccione el Tono que tenga el valor que usted desea mediante [◄] o [►] y mientras mantiene pulsado [SHIFT], pulse [ENTER].

* *Si ha cometido un error en el ajuste del valor del parámetro o si no le gustan los cambios, pulse [UNDO/COMPARE] para recuperar el valor anterior.*

5. Si desea editar otros parámetros, pulse [▲] o [▼] para seleccionar el parámetro que desea editar.

6. Repita los pasos 3-5 para completar el Patch.

7. Para cancelar la pantalla Palette, pulse [PALETTE EDIT] para que se apague el indicador.

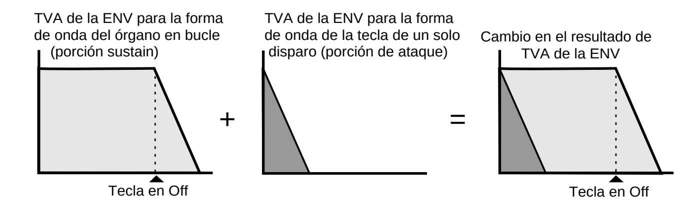
Apuntes para la edición de Tonos

Puesto que el XP-30 está diseñado para crear sonidos completamente realistas, la edición afecta necesariamente las complejas formas de onda PCM sobre las que se basa el sonido. De manera que si intenta crear un sonido totalmente diferente de la forma de onda original, los resultados podrían no ser los que usted desea. Las formas de onda del XP-30 están divididas en:

One-Shot: Estas formas de onda contienen sonidos que tienen caídas cortas. Una forma de onda one-shot graba la subida y bajada iniciales del sonido. Algunas de las formas de ondas one-shot del XP-30 son sonidos completos ellos mismos, como por ejemplo, los sonidos de instrumentos. El XP-30, no obstante, contiene muchas otras formas de onda que tan sólo son elementos parciales de sonidos. Entre ellas, componentes de ataque como los sonidos de macillo de un piano y los ruidos de traste de una guitarra.

Looped: Estas formas de onda contienen sonidos con caídas largas o sonidos sustain. Con las formas de onda en bucle, se genera de manera repetida la última parte del sonido en una porción específica de la forma de onda durante el tiempo en que se mantiene pulsada la tecla (esto permite utilizar la memoria de onda de una manera más eficiente). Las formas de onda en bucle del XP-30 incluyen componentes de sonido como las vibraciones de las cuerdas de un piano y sonidos huecos de instrumentos de metal.

El siguiente diagrama muestra el ejemplo de un sonido (órgano eléctrico) que combina formas de onda one-shot en bucle.

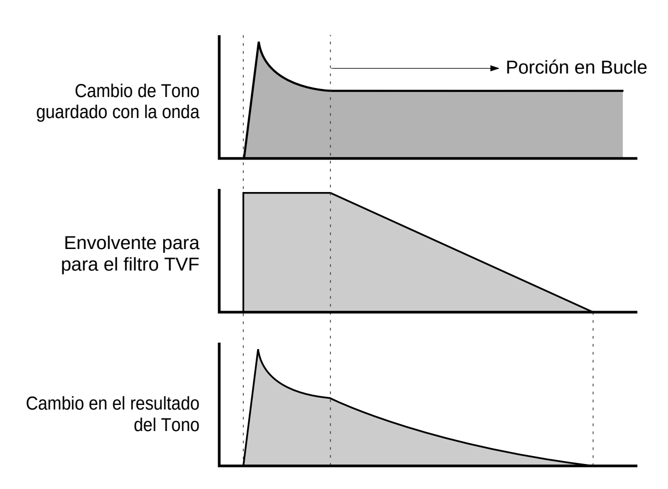


Apuntes para la Edición de Formas de Onda One-Shot

No se puede utilizar una envolvente para dar a una forma de onda one-shot una caída más larga que la de la forma de onda original, ni tampoco se puede convertir en un sonido sustain. Incluso si quisiera definir ajustes de la envolvente, simplemente controlaría una porción inexistente del sonido, de manera que estos ajustes no tendrían ningún sentido.

Apuntes para la edición de Formas de Onda Looped

En muchos instrumentos acústicos como el piano y el saxo, aparecen cambios tímbricos radicales durante los primeros momentos de la nota. Este ataque inicial es lo que define gran parte del carácter del instrumento. El XP-30 proporciona una gran variedad de formas de onda que contienen ataques de instrumentos acústicos realistas. Para obtener el máximo realismo cuando utilice estas formas de onda, es mejor dejar el filtro totalmente abierto durante el ataque. De esta manera, se pueden escuchar todos los cambios tímbricos complejos. Para la porción de caída del sonido, puede utilizar la envolvente para producir los cambios deseados. Si utiliza la envolvente para modificar también la porción de ataque, el ataque natural contenido en la forma de onda no se podrá escuchar en su forma completa y, es posible que no obtenga el resultado deseado.



Si sólo intenta crear un ataque más claro y someter una caída mediante el filtro TVF, debe tener presente los caracteres tímbricos de la forma de onda original. Además, si desea aclarar una parte del sonido, primero debería generar armónicos superiores (inexistentes en la forma de onda original) mediante los parámetros Color y Depth (Profundidad) (PATCH/WAVE/FXM) antes de realizar la filtración. Si no lo hace, los resultados no serán satisfactorios. Para aclarar el sonido entero con respecto a la forma de onda original, intente ajustar efectos como el enhancer y el ecualizador antes de modificar el parámetro TVF (PATCH/TVF).

■ Editar una Interpretación

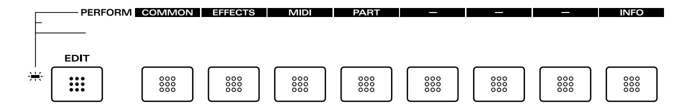
Empiece con una Interpretación ya existente y edítela para crear una nueva Interpretación. Pero antes de realizar esto, intente visionar como sonará toda la Interpretación y decida que Patch asignará a cada una de las 16 Partes.

1. Pulse [PERFORM] para acceder a la pantalla PERFORM PLAY y seleccione la Interpretación cuyos ajustes desee modificar (p. 51).

2. Pulse [EDIT] para que se ilumine el indicador.

3. Utilice los botones de función para seleccionar el grupo de pantalla.

El indicador del botón del grupo de pantalla seleccionado parpadeará.



4. Utilice [▲] o [▼] para seleccionar la página de pantalla.

5. Si ha seleccionado la pantalla de un parámetro que se puede ajustar de manera independiente para cada Parte, el número de la Parte seleccionada a editar se mostrará en la pantalla. Para seleccionar una Parte diferente, pulse [EDIT] para desactivar temporalmente el indicador y utilice [1-8/9-16] y los botones de función para seleccionar una Parte.



6. Utilice [◄] o [►] para desplazar el cursor hasta el parámetro que desea modificar.

7. Utilice el dial VALUE, [INC]/[DEC] o las teclas numéricas y modifique el valor del parámetro.

* *Si ha seleccionado dos o más Tonos, la edición modificará de la misma manera los valores de los parámetros de todos los Tonos seleccionados.*

* *Si ha cometido un error en el ajuste del valor del parámetro o si no le gustan los cambios, pulse [UNDO/COMPARE] para recuperar el valor anterior.*

8. Si desea desplazarse a otro grupo de pantalla, pulse [EDIT] para que se ilumine el indicador y utilice los botones de función.

* *También puede desplazarse a otro grupo de pantalla si mantiene pulsado [SHIFT] y utiliza [◄] o [►]. Puesto que esta operación se puede realizar incluso si el indicador [EDIT] está apagado, es una manera más rápida de moverse porque no tiene que activar el indicador [EDIT] cada vez.*

9. Repita los pasos 3-8 para completar una Interpretación.

10. Cuando termine de definir los ajustes, pulse [EXIT] o [PERFORM] para volver a la pantalla PERFORM PLAY.

Se visualizará un asterisco (*) en la parte izquierda superior del grupo Interpretación. El asterisco muestra que se han modificado los ajustes de Interpretación.

```
PERFORM *USER: 01 EasternSplit LAYER p 1
PLAY                           center=C 4
```

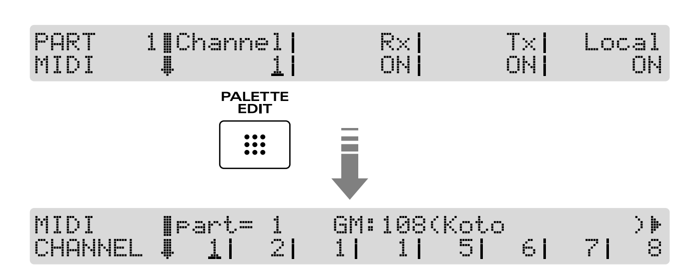
* *Si selecciona otra Interpretación dentro del grupo con un asterisco (*), los ajustes de la Interpretación modificada se perderán. Si desea guardar estos ajustes modificados, debe escribirlos en la memoria user (p. 68).*

Editar una Interpretación mediante la pantalla Palette

También puede editar una Interpretación mediante la pantalla Palette en el modo Interpretación. Cuando modifique los ajustes de una Parte para una Interpretación, los valores para las ocho Partes (Parte 1-8 o Parte 9-16) se visualizarán conjuntamente en una sola pantalla. Esto es útil cuando desea cambiar los valores de los parámetros mientras compara los ajustes de cada Parte.

1. Cuando modifique una Parte, utilice [◄] o [►] para desplazar el cursor hasta el parámetro que desea modificar.

2. Pulse [PALETTE EDIT] para acceder a la pantalla Palette.



3. Pulse [◄] o [►] para elegir la Parte a modificar.

Se mostrarán en pantalla el número de la Parte y el nombre de Patch asignados a la Parte.

* *Para pasar de la página de palette para las partes 1-8 a la página de palette para las partes 9-16, pulse [1-8/9-16].*

4. Utilice el dial VALUE, [INC]/[DEC] o las teclas numéricas para cambiar el valor del parámetro.

* *Si ha cometido un error en el ajuste del valor del parámetro o si no le gustan los cambios, pulse [UNDO/COMPARE] para recuperar el valor anterior.*

5. Si desea editar otros parámetros, pulse [▲] o [▼] para seleccionar el parámetro que desea editar.

6. Repita los pasos 3-5 para completar una Interpretación.

7. Para cancelar la pantalla de palette, pulse [PALETTE EDIT] para que el indicador del botón se apague.

Modificar el Patch asignado a una Parte

Si utiliza Patches en el modo Interpretación, algunos ajustes, como los ajustes de efectos, se verán afectados por los ajustes de la Interpretación. Si desea editar un Patch mientras escucha como va a sonar en la Interpretación, siga el procedimiento indicado a continuación.

1. Asegúrese que se visualiza la pantalla PERFORM PLAY.
2. Pulse [◄] o [►] para seleccionar la Parte a la cual se ha asignado el Patch seleccionado.
3. Mientras mantiene pulsado [PERFORM], pulse [PATCH].

Se iluminarán ambos indicadores de los botones. Con esto accederá a la pantalla PLAY del Patch asignado a la Parte actualmente seleccionada.



4. Los siguientes pasos son los mismos que cuando modifica un Patch en el modo Patch.
5. Cuando termine de definir los ajustes, pulse [EXIT] para acceder a la pantalla PLAY del Patch asignado a la Parte.

Aparecerá un asterisco (*) en la parte izquierda del grupo de Patch. Esto indica que se han modificado los ajustes de Patch.

6. Para volver a la pantalla PERFORM PLAY, pulse [PERFORM] o [EXIT].

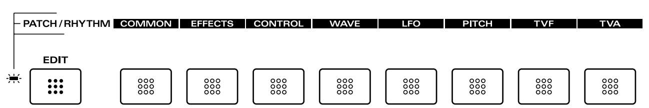
* *Si selecciona otro Patch dentro del grupo con un asterisco (*), los ajustes del Patch modificado se perderán. Si desea guardar estos ajustes modificados, debe escribirlos en la memoria user (p. 68).*

■ Editar un Grupo de percusión

Puede cambiar el instrumento de percusión asignado a cada tecla. Puesto que cada instrumento de percusión está formado por un simple Tono de Ritmo, no hay pantalla Palette.

1. Pulse [RHYTHM] para acceder a la pantalla RHYTHM PLAY y seleccione el Grupo de percusión cuyos ajustes desee modificar (p. 55).
2. Pulse [EDIT] para que se ilumine el indicador.
3. Utilice los botones de función para seleccionar el grupo de pantalla.

El indicador de botón del grupo de pantalla seleccionado parpadeará.



* *Puesto que los Grupos de percusión no tienen un LFO, no será posible seleccionar el grupo LFO.*

4. Utilice [▲] o [▼] para seleccionar una página de la pantalla.
5. Si ha seleccionado una pantalla de un parámetro que se puede ajustar independientemente para cada tecla, la tecla seleccionada para editar se mostrará en la pantalla. Para seleccionar una tecla diferente, toque la tecla que desee en el teclado.

```
B 1      Output Assign| Chorus| Reverb
OUTPUT          MIX:120|      0|      0
```

* *Si el indicador [EDIT] está desactivado, también puede utilizar TONE SELECT [1]-[4] (situado en la hilera de los botones de función) para seleccionar la tecla que se muestra en pantalla.*
  TONE SELECT [1]: se desplaza a una tecla octava inferior
  TONE SELECT [2]: se desplaza un semitono por debajo
  TONE SELECT [3]: se desplaza un semitono por encima
  TONE SELECT [4]: se desplaza a una tecla octava superior

6. Utilice [◄] o [►] para desplazar el cursor hasta el parámetro que desea modificar.
7. Utilice el dial VALUE, [INC]/[DEC] o las teclas numéricas y modifique el valor del parámetro.

* *Si ha cometido un error en el ajuste del valor del parámetro o si no le gustan los cambios, pulse [UNDO/COMPARE] para recuperar el valor anterior.*

8. Si desea desplazarse a otro grupo de pantalla, pulse [EDIT] para que se ilumine el indicador y utilice los botones de función.

* *También puede desplazarse a otro grupo de pantalla si mantiene pulsado [SHIFT] y utilice [◄] o [►]. Puesto que esta operación se puede realizar incluso si el indicador [EDIT] está apagado, es una manera más rápida de moverse porque no tiene que activar el indicador [EDIT] cada vez.*

9. Repita los pasos 3-8 para completar el Grupo de percusión.
10. Cuando termine de definir ajustes, pulse [EXIT] o [RHYTHM] para volver a la pantalla RHYTHM PLAY.

Aparecerá un asterisco (*) a la izquierda del grupo de Grupo de percusión. Esto le indica que se han modificado los ajustes del Grupo de percusión.

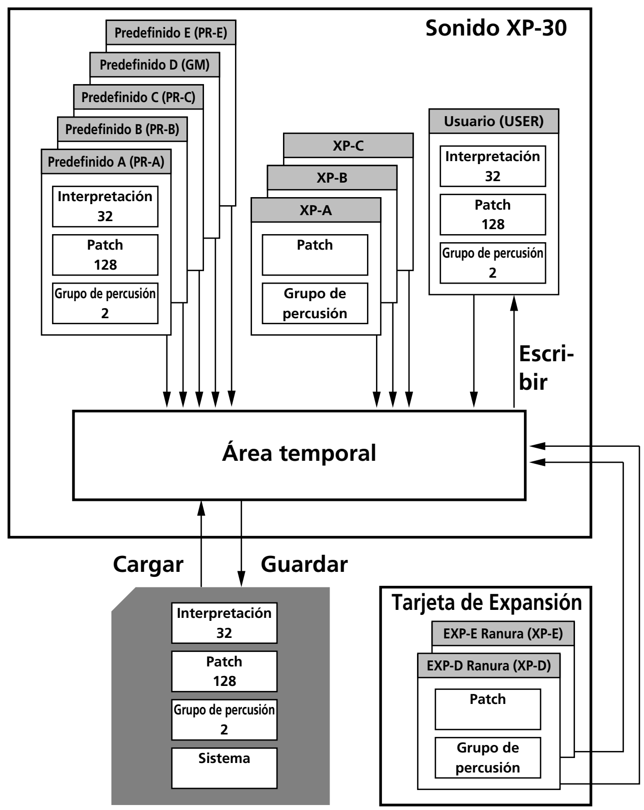
```
RHYTHM  *PR-A:002 PopDrumSet 2
PLAY        B 1(Hybrid Kick1)center=C 4
```

* *Si selecciona otro Grupo de percusión dentro del grupo con un asterisco (*), los ajustes del Grupo de percusión modificados se perderán. Si desea guardar estos ajustes modificados, debe escribirlos en la memoria user (p. 68).*

Guardar un Sonido editado

■ La Memoria y el almacenamiento de datos

Los ajustes de los Patches, las Interpretaciones, etc. se guardan en un lugar llamado **Memory** (Memoria). Hay tres tipos de memoria: memoria temporal, memoria reescribible y memoria no reescribible.



Temporary Memory (Memoria temporal)

Área temporal

Este área guarda los datos para las Interpretaciones, Patches y Grupos de percusión que usted selecciona mediante los botones del panel frontal, etc. Cuando toca el teclado o reproduce una secuencia externa, los sonidos se producen en base a los datos del área temporal. Cuando modifica una Interpretación, un Patch o un Grupo de percusión, está modificando los datos que se encuentran en el área temporal en vez de los datos de la memoria.

Los ajustes del área temporal son temporales y se perderán cuando se desactive el aparato o cuando seleccione otra Interpretación/Patch/Grupo de percusión. Para guardar los ajustes que ha modificado, debe escribirlos en una memoria reescribible.

Rewritable Memory (Memoria reescribible)

System Memory (Memoria de Sistema)

La memoria del sistema guarda los ajustes de los parámetros de sistema que determinan el funcionamiento del XP-30. Cuando modifica estos ajustes, se reescriben automáticamente los ajustes de la memoria del sistema. Estos ajustes no son volátiles y se guardan incluso si se desactiva el aparato.

User Memory (Memoria User)

La memoria user contiene datos para 32 Interpretaciones, 128 Patches y dos Grupos de percusión.

Memory Card (Tarjeta de Memoria) (opcional: SmartMedia)

Se trata de tarjetas de lectura/escritura que pueden almacenar datos de la memoria del sistema interno y de la memoria user. Puede utilizar las tarjetas de memoria para almacenar datos que no tienen cabida en la memoria user interna, o para datos que desee utilizar en otro XP-30.

Antes de poder utilizar una tarjeta de memoria, debe formatearla (p. 122).

* *Se pueden utilizar las tarjetas “S2M-5” o “S4M-5”. Las tarjetas de memoria no van incluidas, pero las puede adquirir a través de su distribuidor.*

Non-Rewritable Memory (Memoria no reescribible)

Preset Memory (Memoria predefinida)

Los datos de la memoria predefinida no se pueden reescribir (Patch: PR-A–C, E, GM, XP-A–C, Performance: PR-A, B, Rhythm Set: PR-A–C, E, GM, XP-A, C). No obstante, puede acceder a los ajustes de la memoria predefinida, llevarlos al área temporal, modificarlos y luego guardar los datos modificados en memoria reescribible.

Wave Expansion Boards (Tarjetas de Ampliación de Onda) (opcional: serie SR-JV80)

Se pueden instalar hasta cuatro Tarjetas de Ampliación de Onda en las ranuras EXP-D, E del XP-30. Las Tarjetas de Ampliación de Onda contienen datos de Onda, así como Patches y Grupos de percusión que utilizan estos datos de Onda que se pueden llevar al área temporal y se pueden reproducir.

■ Almacenar en la Memoria User un Sonido que haya modificado

Los ajustes modificados que realiza son sólo temporales y se perderán si desactiva el aparato o si selecciona otro Patch, Interpretación o Grupo de percusión. Para guardar los ajustes modificados, debe escribirlos en la memoria user.

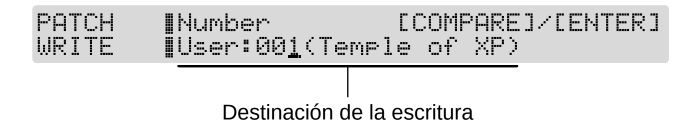
1. Pulse [UTIL/CARD] en el modo Patch (cuando guarde un Patch), en el modo Interpretación (cuando guarde una Interpretación) o en el modo Grupo de percusión (cuando guarde un Grupo de percusión).

Aparecerá la pantalla UTIL 1.



2. Utilice [◄] o [►] para que “1:WRITE” parpadee. Luego pulse [ENTER].

Aparecerá la pantalla WRITE.



3. Utilice el dial VALUE, [INC]/[DEC] o las teclas numéricas para especificar el número de Patch, Interpretación o Grupo de percusión del destino de escritura.

4. Pulse [ENTER].

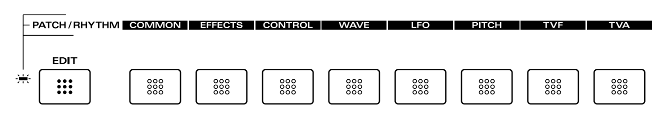
Si la Protección de Escritura (Write Protect) Interna está desactivada, se sobreescribirán los Patches, Interpretaciones o Grupos de percusión de destinación de escritura especificados.

5. Si la Protección de Escritura Interna (p. 121) está activada, aparecerá la siguiente pantalla. Cambie el ajuste ON por OFF y pulse [ENTER]. Se desactivará la Protección de Escritura Interna y volverá a la pantalla de paso 2. Pulse [ENTER] una vez más y se sobreescribirá el Patch seleccionado.



* *La Protección de Escritura Interna se activa automáticamente cuando se pone en marcha el XP-30.*

Funciones de los Parámetros Patch



■ Ajustes comunes a todo el Patch (COMMON)

En esta pantalla puede asignar un nombre a un Patch y ajustar el volumen y la panoramización del Patch entero.

NOMBRE DE PATCH

Puede asignar un nombre al Patch de hasta 12 caracteres.

* *Para más detalles acerca de la asignación de nombres, consulte la sección* **“Asignación de un Nombre”** *(p. 46).*

CATEGORÍA DEL PATCH

Categoría

Especifica el tipo (categoría) de Patch.
La función Patch Search (Búsqueda de Patch) utiliza esta función. Este ajuste también determina la frase que sonará con la función Phrase Preview.

* *Para más detalles acerca de los nombres de categorías, consulte la pág. 49.*

RELOJ PATCH

Algunos parámetros le permiten ajustar un valor temporal en términos de duración de nota que se determina mediante un ajuste de tempo o una fuente de tempo que usted especifica; parámetros Rate (PATCH/ LFO/ LFO1, 2), parámetros Time (PATCH/WAVE/TONE DELAY) y algunos parámetros Multi-Effects. Con el Reloj Patch se ajusta el tempo que pueden utilizar estos parámetros.

* *Cuando utilice un Patch en el modo Interpretación, se ignorará el ajuste de este parámetro y se utilizará el ajuste de la pantalla PERFORM CLOCK (PERFORM/COMMON).*

Fuente (Fuente de Patch Clock)

Selecciona la fuente del Reloj Patch.
PATCH: Sincronícelo al ajuste de Patch Tempo.
SYSTEM: Sincronícelo al reloj tempo de la secuencia.

* *El Reloj Patch no transmite mensajes reloj desde el conector MIDI OUT.*

Tempo (Patch Tempo)

Ajusta el Patch Tempo.

* *Cuando se ajusta la Fuente (Fuente de Reloj Patch) en SYSTEM, la sincronización se realizará acorde con el reloj tempo del sistema, de manera que no será posible ajustar el valor del tempo. El tempo del sistema se visualizará entre paréntesis ( ).*

PATCH COMMON

Nivel

Ajusta el nivel de volumen del Patch.

Panoramización

Ajusta la posición estéreo del Patch. Un ajuste de L64 es el máximo a la izquierda, 0 es el centro y 63R es el máximo a la derecha.

Sensación analógica (Profundidad de Sensación analógica)

Ajusta la profundidad en la cual la modulación 1/f se aplicará al Patch.

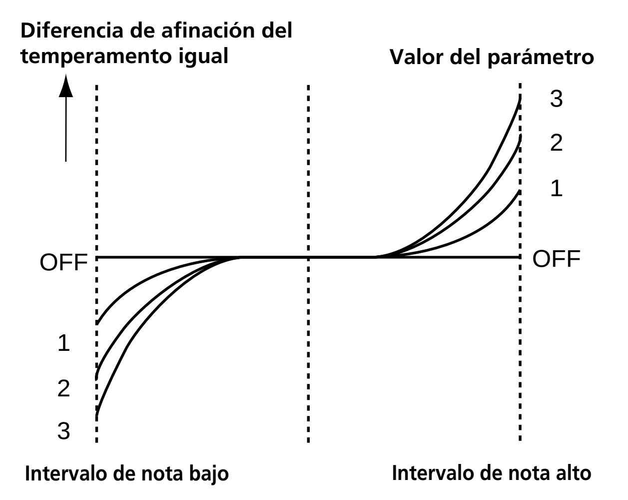
> **Modulación 1/f**
>
> "1/f" es una relación matemática que expresa la cantidad de "sonidos aleatorios predecibles" que tienen lugar en los sonidos naturales que el oído humano encuentra agradables, como suaves brisas o arroyos tranquilos. El XP-30 tiene la capacidad de modular la afinación y el volumen de los sonidos mediante esta relación para crear las características acogedoras de los primeros sintetizadores analógicos.

Octava (Conmutador de Octava)

Especifica la transposición del Patch cuando toca el teclado, en unidades de una octava (octavas -3–+3).

Estiramiento (Profundidad del Estiramiento de la Afinación)

Selecciona la curva de estiramiento de la afinación. La curva seleccionada afectará la forma en que las notas de un acorde suenan entre ellas. El siguiente diagrama muestra las curvas de afinación que se pueden seleccionar. En la "curva de afinación", el eje horizontal representa la escala y el eje vertical representa la diferencia de afinación relativa al temperamento uniforme. Si OFF (desactivado) está seleccionado para este parámetro, las notas del teclado estarán en un temperamento uniforme matemático. Con un ajuste de 3, los intervalos de las notas altas y bajas se estirarán al máximo.



> **Estiramiento de la Afinación**
>
> Los pianos acústicos están normalmente afinados de manera que el intervalo de la nota alta es un poco más aguda y el intervalo de la nota baja es un poco más bemol que un temperamento uniforme calculado matemáticamente (es decir, donde una octava tendría de manera precisa el doble de frecuencia de la octava anterior). Esto se hace simplemente porque los pianos suenan mejor con este tipo de afinación.

Prioridad (Prioridad de Voz)

Especifica cuáles de las notas que suenan actualmente tendrán prioridad cuando se desactiven notas para dar paso a nuevas notas, que, de otra manera, excederían el límite de 64 voces simultáneas.

LAST: Las notas que toque en último término tendrán prioridad. Cuando se solicita la voz número 65, la primera nota que haya tocado, de las que suenan actualmente, se desactivará.

LOUDEST: Las notas más altas tendrán prioridad. Cuando se solicita la voz número 65, la nota más baja de las notas que suenan actualmente se desactivará.

VelRang (Conmutador de Intervalo de Velocidad)

Especifica si se utilizará o no el ajuste de Intervalo de velocidad (consulte la siguiente imagen). El ajuste de Intervalo de Velocidad se utilizará cuando el parámetro VelRange esté en posición ON.

VELOCIDAD (Intervalo de Velocidad)

Estos parámetros especifican el intervalo de las velocidades que tocarán el Tono. Se puede utilizar para que notas de diferente fuerza reproduzcan diferentes Tonos.

* *Para definir los ajustes del Intervalo de Velocidad, el Conmutador del Intervalo de Velocidad de la pantalla anterior debe estar en ON (Activado).*

Inferior (Intervalo de Velocidad inferior)

Especifica el límite de velocidad inferior. Aunque también depende de los ajustes de cruzado fino, las notas que se toquen y sean más suaves que este límite no reproducirán el Tono, o producirán sonidos extremadamente suaves.

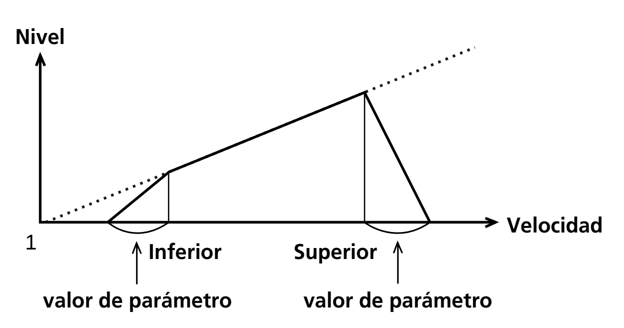
Superior (Intervalo de Velocidad superior)

Especifica el límite de la velocidad superior. Aunque también depende de los ajustes de cruzado fino, las notas que se toquen y sean más fuertes que este límite no reproducirán el Tono, o producirán sonidos extremadamente suaves.

* *No es posible ajustar Inferior en un valor superior a Superior, ni tampoco ajustar éste último a un valor inferior a Inferior. Si intenta hacer esto, los valores se intercambiarán.*

Cruzado Fino (Velocidad de Cruzado Fino)

Especifica la forma en que el volumen del Tono cambiará cuando la velocidad de una nota cae fuera del Intervalo de Velocidad. Unos ajustes más altos provocarán un cambio de volumen más gradual. Si no desea que el Tono suene en velocidades que se encuentren fuera del intervalo especificado, ajuste este parámetro en 0.



KEY RANG (Intervalo de Tecla)

Estos parámetros especifican el intervalo de notas que reproducirán el Tono. Se puede utilizar para que notas situadas en diferentes áreas del teclado reproduzcan diferentes Tonos.

Inferior (Intervalo de Nota Inferior)

Especifica la nota más baja que reproducirá el Tono.

Superior (Intervalo de Nota Superior)

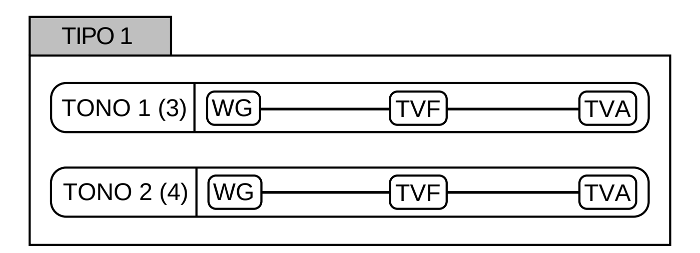
Especifica la nota más alta que reproducirá el Tono.

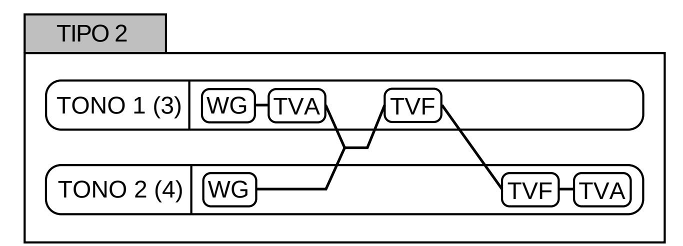
* *No es posible ajustar Inferior en un valor superior a Superior, ni tampoco ajustar éste último a un valor inferior a Inferior. Si intenta hacerlo, los valores se intercambiarán.*
* *Si ha utilizado el Conmutador de Octava (Sistema) o el parámetro Transpose (SYSTEM/CONTROL/KEYBOARD) para transponer la afinación del teclado del XP-30, el área especificada del teclado mediante el Intervalo de Tecla también cambiará.*

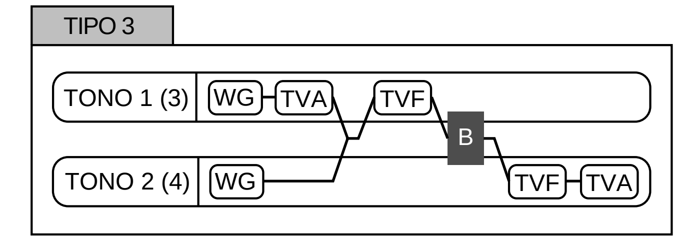
STRUCT (Estructura)

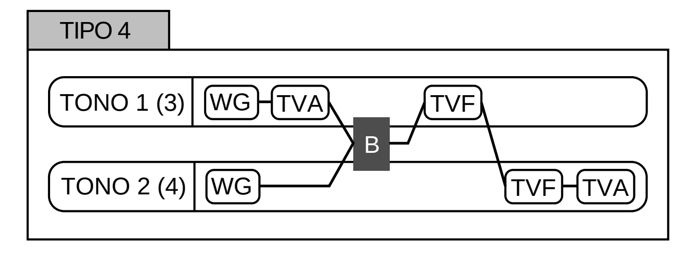
Tipo (Tipo de Estructura)

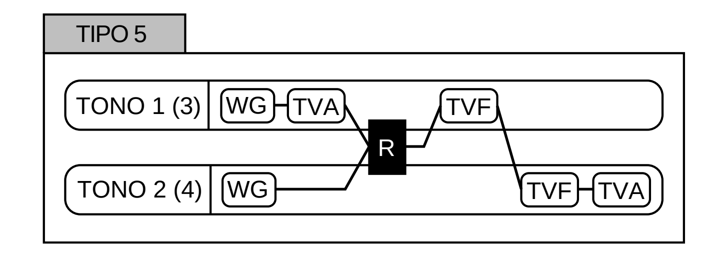
El parámetro Estructura determina cómo se conectan los Tonos 1 y 2 (y 3 y 4).

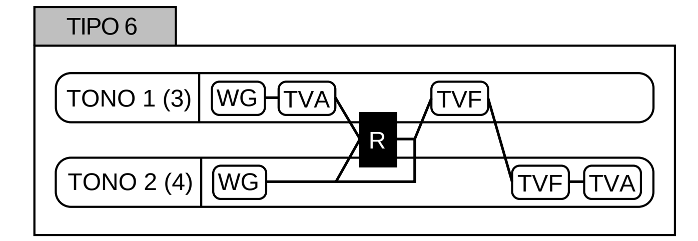


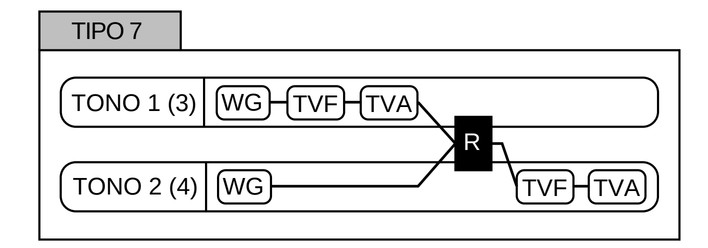


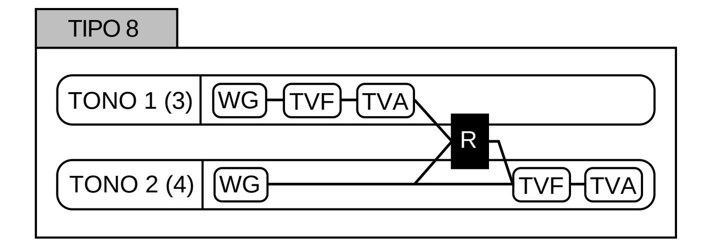


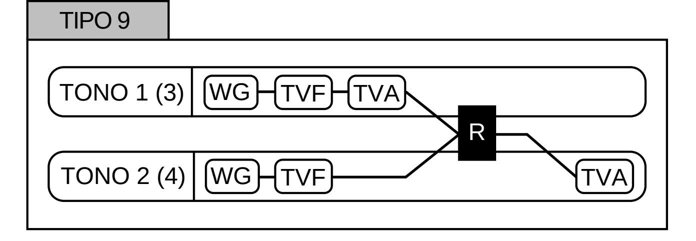


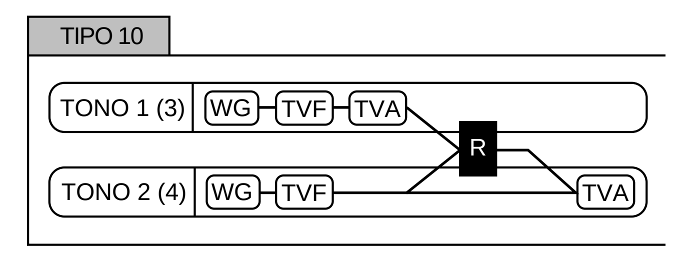












La pantalla visualizará gráficamente la Estructura seleccionada. Los símbolos en pantalla tienen los siguientes significados.
W1 (WG1), W2 (WG2), F1 (TVF1), F2 (TVF2), A1 (TVA1), A2 (TVA2), B (booster), R (ring modulator)

* *Si selecciona un Tono mientras se encuentra en la pantalla Structure, el Tono que se apareja con el Tono seleccionado también se seleccionará.*

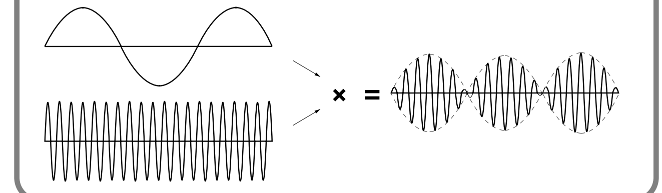
* *Si selecciona una Estructura 2-10, la desactivación de un Tono provocará que el otro Tono se conecte en el sencillo orden de WG/TVF/TVA.*

Booster (Booster Gain)

Si se ha ajustado el parámetro Tipo en 3 o 4, puede ajustar la intensidad con la que trabajará el Booster. El Booster amplifica la señal entrante y provoca que se distorsione. Esto crea un efecto similar a la distorsión que se usa a veces en una guitarra eléctrica.

Modulador en Anillo

El Modulador en Anillo multiplica dos Tonos juntos y crea un nuevo sonido que incluye sobretonos (sobretonos inarmónicos) que no se encontraban presentes en ninguno de los Tonos originales. Puesto que la diferencia de afinación entre los dos Tonos cambiará la estructura del sobretono, el resultado será un sonido metálico desafinado. Esta función es especialmente útil para crear sonidos metálicos o de campana.



■ Ajustar Efectos para un Patch (EFFECTS)

Este grupo contiene ajustes para los efectos Multiefectos/ Chorus/Reverberación que se utilizan en un Patch.

* *Si se visualiza una marca "x" en la parte derecha del nombre de pantalla, se ha desactivado el efecto para esa pantalla. Active el efecto correspondiente antes de definir los ajustes (p. 62).*

OUTPUT

Estos parámetros especifican como se envía la salida de cada Tono a los efectos.

* *Cuando el parámetro Tipo (PATCH/COMMON/STRUCT) está ajustado en 2-10, las salidas de los Tonos 1 (3) y 2 (4) se combinarán con el Tono 2 (4). Esto significa que se ignorará el ajuste para el Tono 1 (3).*

Asignación de Salida (Asignación de Salida/ Nivel de Salida)

Selecciona si la salida de cada Tono se enviará o no a través de Multiefectos y ajuste el volumen de cada Tono.

MIX: Ajusta el Tono para que tenga salida por el jack OUTPUT sin que pase a través de Multiefectos.

EFX: Ajusta el Tono para que tenga salida por el jack OUTPUT pasando a través de Multiefectos.

* *Si selecciona MIX, se ignorarán los ajustes de la pantalla PATCH EFX OUT (PATCH/EFFECTS)*

Chorus (Nivel de Envío de Chorus)

Ajusta la cantidad de Chorus para cada Tono.

Reverberación (Nivel de Envío de Reverberación)

Ajusta la cantidad de Reverberación para cada Tono.

PATCH EFX TYPE

Especifica los Multiefectos del Patch.

Tipo (Tipo EFX)

Selecciona el tipo de Multiefectos. Para más detalles, consulte la sección **"Tipos de Multiefectos (Parámetro EFX)"** (p. 93).

PATCH EFX PRM (Parámetros Patch EFX)

Ajusta los diferentes parámetros del tipo EFX seleccionado. Para más detalles, consulte la sección **"Tipos de Multiefectos (Parámetro EFX)"** (p. 93).

PATCH EFX OUT (Salida Patch EFX)

Estos parámetros especifican la salida del Tono para el cual se ha seleccionado EFX en la Asignación de Salida.

* *Para los Tonos que tengan un ajuste MIX de Asignación de Salida, se ignorarán los ajustes de esta pantalla.*

Mix Out (Nivel de Salida EFX)

Ajusta el nivel de volumen del sonido original y el sonido de los Multiefectos.

Chorus (Nivel de Envío de Chorus)

Ajusta la cantidad de Chorus para el sonido que pasa a través de Multiefectos.

Reverberación (Nivel de Envío de Reverberación)

Ajusta la cantidad de reverberación para el sonido que pasa a través de Multiefectos.

PATCH EFX CTRL (Control Patch EFX)

Utilice este ajuste cuando desee utilizar un controlador específico para controlar un parámetro EFX. Los parámetros EFX disponibles para controlar dependen del tipo de EFX seleccionado. Para más detalles, consulte la sección **"Tipos de Multiefectos (Parámetro EFX)"** (p. 93). La línea superior de la pantalla visualizará los parámetros EFX que pueden ser controlados. Para cada parámetro EFX, puede especificar la Fuente de Control EFX y la Profundidad de Control EFX.

Fuente de Control EFX 1, 2

Se pueden utilizar los siguientes controladores MIDI. Si desea utilizar un controlador que se aplicará a todos los Patches, o un controlador que no se puede especificar directamente desde aquí, seleccione SYS-CTRL1 o SYS-CTRL2, y luego seleccione el controlador mediante el parámetro Control 1/2 (SYSTEM/CONTROL/SYS-CTRL ASSIGN).

OFF: no se utiliza un controlador
SYS-CTRL1: controlador System (Control 1)
SYS-CTRL2: controlador System (Control 2)
MODULATION: Modulación (controlador MIDI número 1)
BREATH: Breath (controlador MIDI número 2)
FOOT: Foot (controlador MIDI número 4)
VOLUME: Volumen (controlador MIDI número 7)
PAN: Panoramización (controlador MIDI número 10)
EXPRESSION: Expresión (controlador MIDI número 11)
BENDER: Pitch bend
AFTERTOUCH: Aftertouch

Profundidad del Control EFX 1, 2

Ajusta la cantidad de cambio que tendrá lugar en respuesta a los movimientos de los controladores. Unos ajustes más altos provocarán un cambio mayor. Ajustes negativos (-) invertirán la dirección del cambio.

PATCH CHORUS

Estos parámetros controlan el efecto Chorus del Patch.

Rate (Chorus Rate)

Ajusta la velocidad de modulación para el efecto Chorus.

Depth (Chorus Depth)

Ajusta la profundidad de modulación para el efecto Chorus.

Delay (Chorus Pre Delay)

Ajusta el tiempo de retardo después de que el sonido original empiece hasta que el efecto Chorus empieza a aplicarse. Unos ajustes más altos provocarán un efecto de mayor espaciado.

Fbk (Chorus Feedback Level)

Ajusta la cantidad de sonido de la salida Chorus que se devuelve (fed back) al Chorus. Los ajustes altos provocan un efecto más intenso.

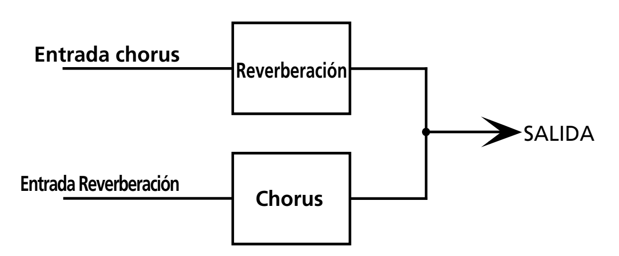
Level (Chorus Level)

Ajusta el volumen del efecto Chorus.

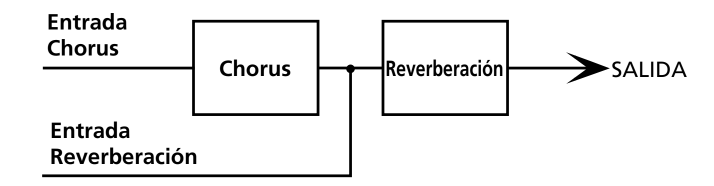
Out (Chorus Output Assign)

Selecciona la forma en que se conectan el Chorus y la Reverberación.

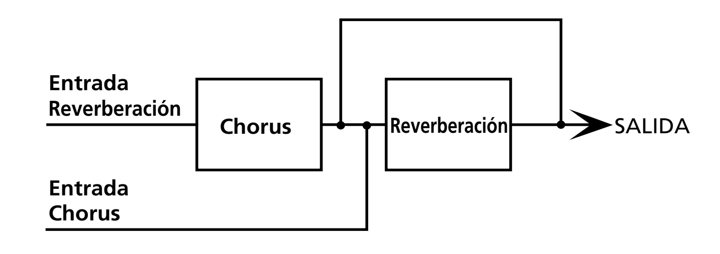
MIX: El sonido de Chorus y el sonido de Reverberación están mezclados.



REV: Aplica la reverberación al sonido de chorus.



M+R: Mezcla el sonido de chorus al que no se aplica reverberación y el sonido de chorus al que se aplica reverberación.



PATCH REVERB

Estos parámetros controlan el efecto de Reverberación del Patch.

Tipo (Reverb/Delay Type)

Seleccione el tipo de efecto de Reverberación.

ROOM1: reverberación densa con caída corta
ROOM2: reverberación poco densa con caída corta
STAGE1: reverberación con una reverberación posterior más grande
STAGE2: reverberación con reflexiones iniciales fuertes
HALL1: reverberación con reverberación clara
HALL2: reverberación con reverberación rica
DELAY: retardo convencional
PAN-DLY: retardo con ecos que se mueven de izquierda a derecha

Time (Reverb/Delay Time)

Ajusta el tiempo de reverberación. Si ha seleccionado DELAY o PAN-DLY, este parámetro ajustará el tiempo de retardo desde el sonido original hasta que suene el primer eco.

Fbk (Delay Feedback Level)

Ajusta la cantidad de sonido retardado que se devuelve (fed back) al retardo. Los valores altos provocan repeticiones del retardo.

* *Si ha seleccionado alguno de los tipos de Reverberación (ROOM1-HALL2), este parámetro no tendrá ningún efecto.*

HF Damp (Reverb/Delay HF Damp)

Ajusta la frecuencia donde se cortará el sonido. Si se ajusta la frecuencia en un nivel bajo, se cortarán muchas de las frecuencias altas, cosa que provocará una reverberación más suave y enmudecida. Si no desea que se corten las frecuencias altas, ajuste este parámetro en BYPASS.

Level (Reverb/Delay Level)

Ajusta el volumen del sonido de reverberación (o de retardo).

■ Uso de los Controladores para cambiar la forma en que se reproducen los Sonidos (CONTROL)

Los parámetros de este grupo determinan el funcionamiento de los controladores.

KEY MODE & BENDER (Key Assign Mode & Bender)

Assign (Key Assign Mode)

Especifica cómo se reproducirán las notas. Cuando toque un Patch de instrumento solo (como el saxo o la flauta) es práctico utilizar un ajuste de SOLO.

POLY: Se pueden tocar dos o más notas de manera simultánea.
SOLO: Sólo sonará una nota al mismo tiempo.

Legato (Solo Legato Switch)

Active este parámetro (ON) cuando utilice Solo Legato y desactívelo (OFF) cuando no utilice Solo Legato. Solo Legato es una función que está operativa sólo cuando el Modo Key Assign está en SOLO. Cuando Solo Legato está en ON (activado), si pulsa una tecla mientras mantiene pulsada otra tecla (que ya había pulsado antes) provocará que la nota cambie su afinación por la afinación de la nueva tecla que se ha pulsado mientras continua sonando. Esta operación es práctica cuando desea simular técnicas de interpretación como el macilleo de una guitarra cuando se estira.

Bend Range

Especifica la cantidad de cambio de afinación que tendrá lugar cuando mueva el nivelador de Pitch Bend. El valor izquierdo especifica el cambio de afinación que tiene lugar cuando el nivelador se desplaza el máximo a la izquierda. El valor derecho especifica el cambio de afinación que tiene lugar cuando el nivelador se desplaza el máximo a la derecha. El valor izquierdo tiene un intervalo de –48-0 (-4 – 0 octavas), y el valor derecho tiene un intervalo de 0 - +12 (0-1 octavas).

PORTAMENTO

El Portamento es una función que provoca un cambio suave de la afinación de una nota a la próxima nota que se toca. Cuando el modo Key Assign está en SOLO, esta función es práctica para simular técnicas de Interpretación como el violín glissando.

Sw (Conmutador Portamento)

Ajuste el conmutador en ON (activado) cuando desee utilizar el Portamento.

Time (Tiempo de Portamento)

Ajusta el tiempo sobre el cual la afinación cambiará por la nueva afinación.

Mode (Modo Portamento)

Selecciona la forma en que se aplicará el Portamento.

NORMAL: El Portamento se aplicará siempre.
LEGATO: El Portamento sólo se aplicará para las notas que toquen legato (es decir, cuando pulse la siguiente tecla antes de soltar la tecla anterior).

Type (Tipo Portamento)

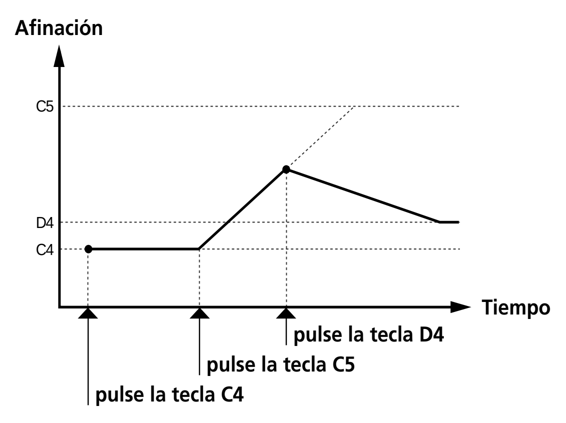
Selecciona la forma en que la diferencia de afinación entre las dos notas se relacionará con el tiempo de movimiento.

RATE: El tiempo de movimiento cambiará en relación a la diferencia de afinación.
TIME: El tiempo de movimiento será constante, sin tener en cuenta la diferencia de afinación.

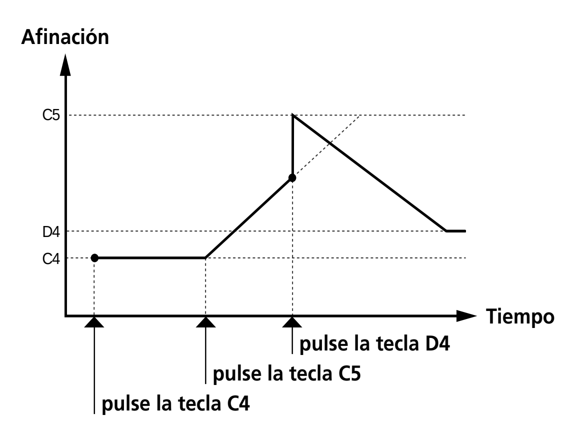
Start (Afinación de inicio de Portamento)

El Portamento se iniciará de nuevo si pulsa otra tecla durante el movimiento de afinación. Este ajuste especifica como empezará el nuevo Portamento.

PITCH: La afinación empezará a cambiar cuando se pulsa la nueva tecla.



NOTA: La afinación empezará a cambiar desde el destino del movimiento actual.



RxSWITCH (Conmutador de Recepción)

Estos parámetros determinan la manera en que se recibirán los mensajes MIDI Volume/Pan/Pitch Bend para cada Tono.

* *Generalmente, los mensajes Volume controlan el volumen, los mensajes Pan controlan la posición estéreo y los mensajes Pitch Bend controlan la afinación. No obstante, el XP-30 le permite utilizar estos mensajes MIDI para controlar otros parámetros que usted especifique. Además, si utiliza un mensaje para controlar otro (es decir, uno no estándar) parámetro, debería desactivar la recepción para ese mensaje MIDI. Si la recepción está activada, el mensaje MIDI controlará su función estándar además de la asignación especial que usted haya realizado.*

Volume (Conmutador de Recepción de Volumen)

Si desea recibir mensajes de volumen, active este parámetro. Si no lo desea, desactívelo.

Pan (Conmutador de Control de Recepción de Panoramización)

Especifica cómo se recibirán los mensajes de Panoramización.

OFF: No recibido.

CONT: Cuando se reciba un mensaje de Panoramización, cambiará inmediatamente la posición estéreo del sonido.

KEY-ON: Se cambiará la posición estéreo del sonido cuando se toque la próxima nota. Si se recibe un mensaje de Panoramización mientras suena una nota, la posición estéreo actual no cambiará hasta la próxima nota. En este caso, la posición estéreo sólo cambiará para la nota que se toque después y la nota que actualmente suene no se moverá.

Pitch Bend (Conmutador de Recepción de Pitch Bend)

Si desea recibir mensajes de Pitch Bend, active este parámetro. Si no desea recibirlos, desactívelo.

DAMPER (Amortiguador)

Especifica la forma en que cada Tono recibirá los mensajes Hold 1 (pedal sustain).

Hold-1 RxSWITCH (Conmutador de Recepción Hold 1)

Si desea recibir mensajes Hold 1, active este parámetro. Si no desea recibirlos, desactívelo.

Redamper (Conmutador Reamortiguador)

Si se recibe un mensaje de Hold 1 durante el tiempo que hay entre una nota en off (cuando suelta la tecla) hasta que desaparece el sonido, se mantendrán los sonidos actuales en el caso que el ajuste del Redamper esté en On (activado). Si utiliza esta función, también debe activar el conmutador Receive Hold.

PEAK & HOLD

Los mensajes Hold (Hold 1, Hold 2, Sostenuto, Soft) se utilizan para mantener el sonido. El XP-30 le permite utilizar estos mensajes Hold para contener los valores específicos de los parámetros.

* *Si utiliza esta función, también debe activar el conmutador Receive Hold 1 para el Patch (pantalla anterior).*

* *Si selecciona HOLD para los siguientes parámetros, también debe ajustar el parámetro Hold (SYSTEM/CONTROL/CONTROL SOURCE) para el tipo de mensaje Hold que se controla.*

* *Si selecciona PEAK para los siguientes parámetros, también debe ajustar el parámetro Peak (SYSTEM/CONTROL/CONTROL SOURCE) para el tipo de mensaje Hold que se controla.*

EfxCtrl (EFX Control Peak/Hold)

Especifica la forma en que los mensajes Hold afectarán los parámetros que usted especifica en la pantalla PATCH EFX CTRL (PATCH/EFFECTS).

OFF: Los valores de parámetro no se mantendrán aunque se reciban mensajes Hold.

HOLD: Los valores de parámetro se mantendrán cuando se reciban mensajes Hold.

PEAK: Los valores de parámetro se mantendrán cuando se reciban mensajes Hold. No obstante, si se recibe un valor de parámetro más alto que el valor actual mientras Hold está activado, se mantendrá el nuevo valor.

Ctrl 1 (Control 1 Peak/Hold)

Especifica la forma en que los mensajes Hold afectarán a los parámetros controlados por Control Source 1 (Modulation: MIDI controller number 1). Los ajustes son los mismos que los de EFX Control.

Ctrl 2 (Control 2 Peak/Hold)

Este parámetro especifica la forma en que los mensajes Hold controlarán el parámetro seleccionado como Control Source 2 en la siguiente pantalla. El intervalo de valores es el mismo que en EFX control.

Ctrl 3 (Control 3 Peak/Hold)

Este parámetro especifica la forma en que los mensajes Hold controlarán el parámetro seleccionado como Control Source 3 en la siguiente pantalla. El intervalo de valores es el mismo que en EFX control.

CONTROL SOURCE (FUENTE DE CONTROL)

Si desea utilizar controladores para controlar un parámetro de Tono específico, seleccione el controlador en la pantalla. Cada Patch puede disponer de hasta 3 fuentes de control asignadas a él, pero la función de fuente de control 1 queda fijada en Modulación (controlador MIDI número 1).

Control 2 (Fuente de Control 2)

Asigne uno de los siguientes controladores a la Fuente de Control 2. Si desea utilizar un controlador que sea común a todos los Patches, o desea utilizar un controlador que no está disponible, primero seleccione SYS-CTRL 1 o SYS-CTRL 2, luego ajuste el parámetro Control 1/2 (SYSTEM/CONTROL/SYS-CTRL ASSIGN) para seleccionar el controlador.

OFF: no se utilizará un controlador
SYS-CTRL1: controlador System (Control 1)
SYS-CTRL2: controlador System (Control 2)
MODULATION: Modulation (controlador MIDI número 1)
BREATH: Breath (controlador MIDI número 2)
FOOT: Foot (controlador MIDI número 4)
VOLUME: Volumen (controlador MIDI número 7)
PAN: Panoramización (controlador MIDI número 10)
EXPRESSION: Expresión (controlador MIDI número 11)
BENDER: Pitch bend
AFTERTOUCH: Aftertouch
LFO1: Frecuencia LFO1
LFO2: Frecuencia LFO2
VELOCITY: Velocidad
KEYFOLLOW: Tecla siguiente (ajusta el valor del parámetro dependiendo de la posición del teclado, relativo a un valor estándar (0) en la tecla C4)
PLAYMATE: Playmate (ajusta el valor del parámetro dependiendo del tiempo que se tiene pulsada la tecla)

Control 3 (Fuente de Control 3)

Asigne un controlador a la Fuente de Control 3. Los controladores disponibles son los mismos que para la Fuente de Control 2.

CONTROL 1–3

Especifica los parámetros que serán controlados por las Fuentes de Control 1-3 y la profundidad de cada parámetro. La línea superior de la pantalla le mostrará la Fuente de Control seleccionada en la pantalla anterior.

* *Desde la pantalla PATCH PLAY puede cambiar directamente a la pantalla CONTROL 1 pulsando [CONTROLLER] mientras mantiene pulsado [SHIFT].*

Destinación 1–4

Seleccione los parámetros que desea controlar. Se pueden especificar hasta cuatro parámetros para cada controlador, y se pueden controlar de manera simultánea.

OFF: no se utilizará un controlador
PCH: Afinación WG
CUT: Frecuencia de corte del TVF
RES: Resonancia del TVF
LEV: Nivel del TVA
PAN: Panoramización del TVA
MIX: Nivel de salida del Tono
CHO: Nivel de envío de Chorus del Tono
REV: Nivel de envío de Reverberación del Tono
PL1: Profundidad LFO1 de Afinación WG
PL2: Profundidad LFO2 de Afinación WG
FL1: Profundidad LFO1 de Frecuencia de corte del TVF
FL2: Profundidad LFO2 de Frecuencia de corte del TVF
AL1: Profundidad LFO1 del Nivel del TVA
AL2: Profundidad LFO2 del Nivel del TVA
pL1: Profundidad LFO1 de la Panoramización del TVA
pL2: Profundidad LFO2 de la Panoramización del TVA
L1R: Frecuencia LFO1
L2R: Frecuencia LFO2

Profundidad 1-4

Ajusta la cantidad de cambio que tendrá lugar en respuesta al movimiento del controlador. Un valor más alto provocará un cambio mayor. Los valores negativos invertirán la dirección del cambio. Para las frecuencias LFO, los valores negativos (-) alargarán el período (esto provocará una modulación más lenta) y los valores positivos (+) reducen el periodo (esto provocará una modulación más rápida).

■ Modificar las Formas de Onda (WAVE)

Este grupo contiene parámetros relacionados con las formas de onda básicas del Tono.

WAVE (ONDA)

Group (Grupo de Onda)

Selecciona el Grupo de Onda.

INT-A, B: Interno A, B

EXP-A–E: Tarjetas de Ampliación de Onda A–E

* *No es posible seleccionar un Grupo de Tarjetas de Ampliación de Onda que no esté instalada.*

Number (Número de Onda)

Selecciona el número de Onda. El nombre de la Onda se visualizará entre paréntesis (   ).

Gain (Gain de Onda)

Ajusta el gain (volumen boost) de la Onda. El ajuste del intervalo es –6 - +12dB, en los intervalos de 6 dB. Un incremento de 6 dB dobla el gain. Cuando utilice el Booster para distorsionar el sonido, es efectivo utilizar el ajuste de Gain máximo.

Switch (Conmutador de Tono)

Cuando desee utilizar la función Tono, active este ajuste. Si no utiliza el Tono, desactive la función Switch. Con el fin de aprovechar al máximo el número de voces simultáneas disponibles, debería desactivar los Tonos no utilizados.

* *Cuando utilice TONE SELECT [1]-[4] para activar/desactivar los Tonos, este es el parámetro que se está ajustando.*

FXM (Modulación de frecuencia cruzada)

FXM es una función que utiliza la modulación de frecuencia para añadir nuevos componentes armónicos al sonido. Se puede utilizar como un simple modulador de anillo para añadir una sensación metálica.

Switch (Conmutador FXM)

Cuando desee utilizar el FXM, active este conmutador. Si no desea utilizarlo, desactívelo.

Color (Color FXM)

Selecciona una de las cuatro formas en las que FXM utilizará la modulación de frecuencia.

Depth (Profundidad FXM)

Ajusta la profundidad de la modulación de frecuencia creada por FXM.

RETARDO DE TONO

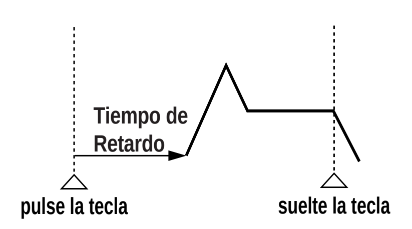
Este parámetro produce un retardo de tiempo a partir del momento en que se pulsa (o se suelta) la tecla hasta que empieza a sonar el Tono. Puesto que puede ajustar la temporización de cada tono, puede crear efectos en los que pulsando una sola tecla se producen dos o más sonidos en diferentes momentos.

* *Si no desea utilizar el Retardo de Tono, ajuste la opción Mode en NORMAL y Delay Time en 0.*

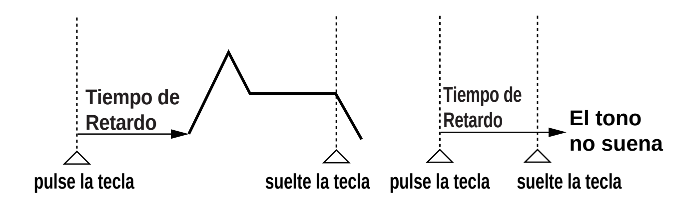
Mode (Modo Retardo de Tono)

Selecciona el modo en que sonará el Tono.

NORMAL: El Tono sonará después del Retardo de Tiempo especificado.



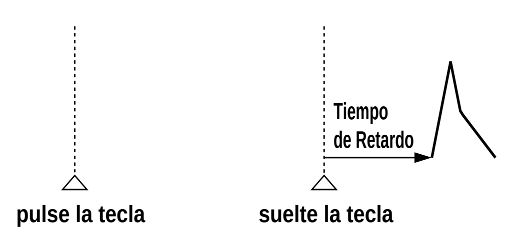
HOLD: Si se pulsa la tecla más tiempo del especificado en el Retardo de Tiempo, el Tono sonará después del Retardo de Tiempo. Si se suelta la tecla antes del Retardo de Tiempo, El Tono no sonará.



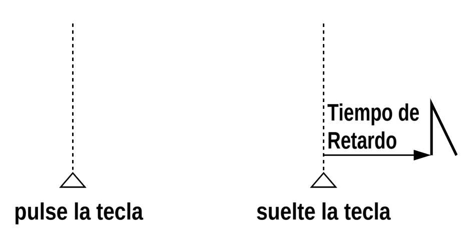
PLAYMATE: Si transcurren dos o más segundos antes de pulsar la siguiente tecla, el Tono sonará después del Retardo de Tiempo. Si transcurren menos de 2 segundos antes de pulsar la siguiente tecla, este intervalo se convertirá en el Tiempo de Retardo después del cual sonará el Tono.

CLOCK-SYNC: Sincroniza el Tiempo de Retardo con el Tempo de Patch (PATCH/COMMON/PATCH CLOCK), con el Tempo de la Interpretación (PERFORM/COMMON/PERFORM CLOCK) o con el reloj de tempo del sistema del XP-30.
Si desea utilizar un tempo fijo en el modo Patch (ajuste del parámetro Tempo), ajuste el parámetro Source (Fuente) (PATCH/COMMON/PATCH CLOCK) en PATCH y ajuste el tempo que desee.
Si desea utilizar el reloj de tempo del sistema en el modo Patch, ajuste el parámetro Source (PATCH/COMMON/PATCH CLOCK) en SYSTEM.
Si desea utilizar un tempo fijo en el modo Performance (Interpretación) (ajuste del parámetro Tempo), ajuste el parámetro Source (PERFORM/COMMON/PERFORM CLOCK) en PERFORM y ajuste el tempo que desee.
Si desea utilizar el reloj de tempo del sistema en el modo Performance, ajuste el parámetro Source (PERFORM/COMMON/PERFORM CLOCK) en SYSTEM.

KEY-OFF-N: El Tono no sonará mientras se esté pulsando la tecla, pero sonará después del Tiempo de Retardo cuando se suelte la tecla.



KEY-OFF-D: El Tono no sonará mientras se esté pulsando la tecla, pero sonará después del Tiempo de Retardo cuando se suelte la tecla. No obstante, para este ajuste, la envolvente de TVA empezará a sonar cuando se pulse la tecla, de manera que en muchos casos solo se oirá la porción de caída del sonido.



* *Si ha seleccionado una Onda que sea un sonido del tipo caída (es decir, un sonido que se desvanece de forma natural incluso si no se suelta la tecla), el hecho de seleccionar KEY-OFF-N o KEY-OFF-D podría provocar que no se escuchase ningún sonido.*

TEMPO-SYNC: Si selecciona una Onda con el tempo (BPM) en pantalla, el Tono se sincronizará con el reloj de tempo del sistema sin tener en cuenta la tecla que se pulse. Esta opción es útil cuando se tocan frases en bucle en sincronización con el tempo de una canción (p. 130).
Si desea sincronizar con el tempo de un sistema en el modo Patch, ajuste el parámetro Source (PATCH/COMMON/PATCH CLOCK) en SYSTEM.
Si desea sincronizar con el tempo de un sistema en el modo Performance, ajuste el parámetro Source (PERFORM/COMMON/PERFORM CLOCK) en SYSTEM.

* *Si TEMPO-SYNC está seleccionado, se ignorarán los ajustes de afinación y FXM.*

* *Si selecciona TEMPO-SYNC, ajuste también el parámetro Time en 0. Si está ajustado en algún otro valor, se activará el Retardo de Tono.*

Time (Tiempo de Retardo de Tono)

Especifica el tiempo después del cual sonará el Tono cuando utilice el Retardo de Tono.
Si ha seleccionado PLAYMATE en el modo Tone Delay (Retardo de Tono), un ajuste de 64 significará que el tiempo de retardo se ajustará en el intervalo de entre la anterior Nota Activada y la actual Nota Activada. Un ajuste de 127 provocará un tiempo el doble de largo que con el ajuste de 64, y con un ajuste de 32 se obtendrá una duración la mitad de larga que con 64.
Si el Modo de Retardo de Tono está ajustado en CLOCK-SYNC, el ajuste será de intervalos de notas negras y también se visualizará el correspondiente símbolo de valor de la nota. Esto le permite especificar el tiempo de retardo en la duración de la nota con relación al tempo de sincronización.

* *Si el parámetro Type (PATCH/COMMON/STRUCT) está ajustado en una selección de 2-10, las salidas de Tono 1 (3) y 2 (4) se combinarán con el Tono 2 (4). Esto significa que se ignorarán los ajustes de Tono 1 (3).*

■ Modular Sonidos (LFO)

El LFO (Oscilador de Baja Frecuencia) crea cambios cíclicos. Cada Tono tiene dos LFOs y se pueden utilizar para aplicar cambios a la Afinación WG/Frecuencia de Corte TVF/Nivel de TVA/Panoramización TVA.

Cómo se utiliza el LFO

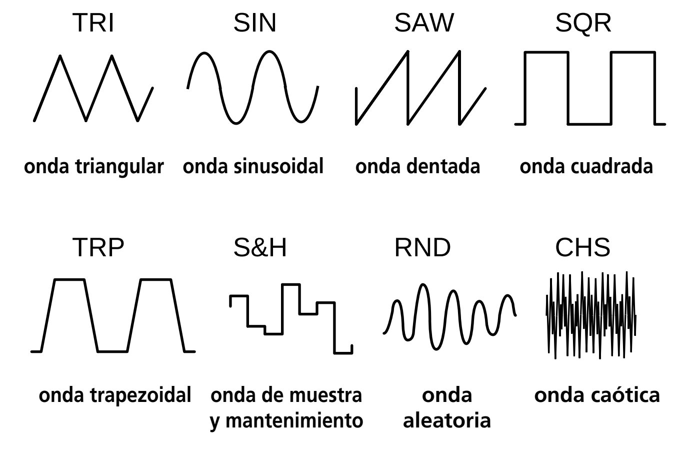
Si se aplica el LFO a la Afinación se crea vibrato, si se aplica a la Frecuencia de Corte TVF se crea wah y si se aplica al Nivel de TVA se crea tremolo. Cuando se aplica el LFO a la Panoramización de TVA, la posición estéreo del sonido cambiará de manera cíclica. Dependiendo de los ajustes, el LFO se puede utilizar para intercambiar Tonos. Por ejemplo, si desea crear un intercambio entre los Tonos 1 y 2, seleccione los mismos ajustes de LFO para ambos Tonos, pero ajuste la Profundidad (Depth) del LFO con polaridades opuestas (+ / -) para el Nivel de TVA.

LFO1/LFO2

Puesto que los dos LFOs tienen los mismos parámetros, se explican juntos.

Form (Forma del LFO)

Selecciona la forma de onda del LFO.



Key Sync (Sincronización de Teclas del LFO)

Especifique si desea que el ciclo del LFO empiece en sincronización con la temporización de la pulsación de una tecla (ON) o no (OFF).

Rate (Frecuencia del LFO)

Ajusta la frecuencia de modulación del LFO.

* *Si ha ajustado el valor External Sync en CLOCK, este parámetro indicará un valor de nota en múltiples de nota negra y también se visualizará el correspondiente símbolo del valor de la nota. Esto le permite ajustar la frecuencia del LFO en términos de la longitud de una nota en tempo de sincronización.*

* *La forma de onda Chaos no tiene longitud de onda. Cuando se selecciona la forma de onda Chaos, el ajuste Rate (frecuencia) no tiene ningún efecto.*

ExtSync (Sincronización Externa LFO)

Selecciona la forma de sincronización del LFO.

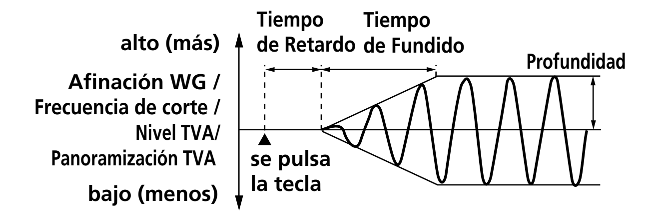
OFF: No sincronizado

CLOCK: Sincroniza el LFO con el Tempo del Patch, con el Tempo de Interpretación, o con el reloj de tempo del sistema del XP-30.
Si desea utilizar un tempo fijo en el modo Patch (ajuste del parámetro Tempo), ajuste el parámetro Source (PATCH/COMMON/PATCH CLOCK) en PATCH y ajuste el tempo que desee.
Si desea utilizar el reloj de tempo del sistema en el modo Patch, ajuste el parámetro Source (PATCH/COMMON/PATCH CLOCK) en SYSTEM.
Si desea utilizar un tempo fijo en el modo Performance (Interpretación) (ajuste del parámetro Tempo), ajuste el parámetro Source (PERFORM/COMMON/PERFORM CLOCK) en PERFORM y ajuste el tempo que desee.
Si desea utilizar el reloj de tempo del sistema en el modo Performance, ajuste el parámetro Source (PERFORM/COMMON/PERFORM CLOCK) en SYSTEM.

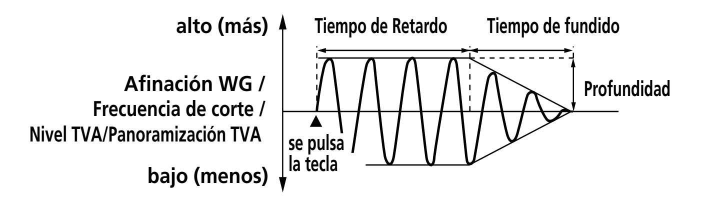
Modo (Modo de Desvanecimiento del LFO)

Selecciona cómo se aplicará el LFO.

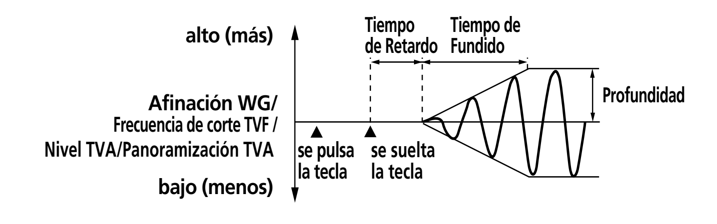
ON-IN: El LFO realizará un fundido de entrada después de pulsar la tecla.



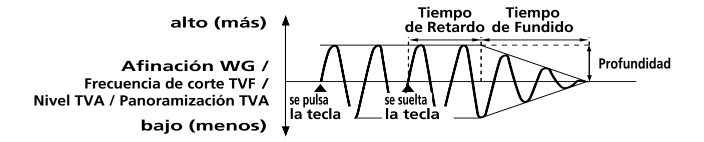
ON-OUT: El LFO se aplicará inmediatamente cuando se pulse la tecla y luego realizará un fundido de salida.



OFF-IN: El LFO realizará un fundido de entrada después de pulsar la tecla.



OFF-OUT: El LFO se aplicará inmediatamente cuando se pulse la tecla y empezará el fundido de salida cuando se suelte la tecla.



Delay (Tiempo de Retardo del LFO)

Ajusta el tiempo que habrá des del momento en que se pulsa la tecla (o se suelta) hasta que el LFO empieza a tener efecto. (Consulte los diagramas para el modo Fade (Fundido).)

Fade (Tiempo de Fundido LFO)

Ajusta el tiempo sobre el cual el LFO sube a su máximo efecto (o disminuye). (Consulte los diagramas para el modo Fade.)

Offset (Desplazamiento del LFO)

Ajusta el valor básico de la forma de onda del LFO hacia arriba o hacia abajo.

LFO DEPTH 1:2

Estos parámetros ajustan la forma en que el LFO afecta cada parámetro. Se visualizan dos valores para cada parámetro. El de la izquierda es para el LFO1 y el de la derecha es para el LFO2.

Pitch (Profundidad de la Afinación del LFO 1, 2)

Ajusta el nivel de efecto que tendrá el LFO sobre la Afinación WG.

TVF (Profundidad del TVF del LFO 1, 2)

Ajusta el nivel de efecto que tendrá el LFO sobre la Frecuencia de Corte del TVF.

TVA (Profundidad de TVA del LFO 1, 2)

Ajusta el nivel de efecto que tendrá el LFO sobre el nivel del TVA.

Pan (Profundidad de la Panoramización del LFO 1, 2)

Ajusta el nivel de efecto que tendrá el LFO sobre la Panoramización del TVA.

■ Modificar la Afinación (AFINACIÓN)

Los parámetros de este grupo afectan la Afinación WG de cada Tono.

AFINACIÓN

Especifica la afinación básica de cada Tono.

Coarse (Sintonización Aproximada)

Ajusta la afinación en intervalos de semitono (octavas -4 - +4).

Fine (Sintonización Precisa)

Ajusta la afinación en intervalos de 1-cént. (-50 - +50 centésimas).

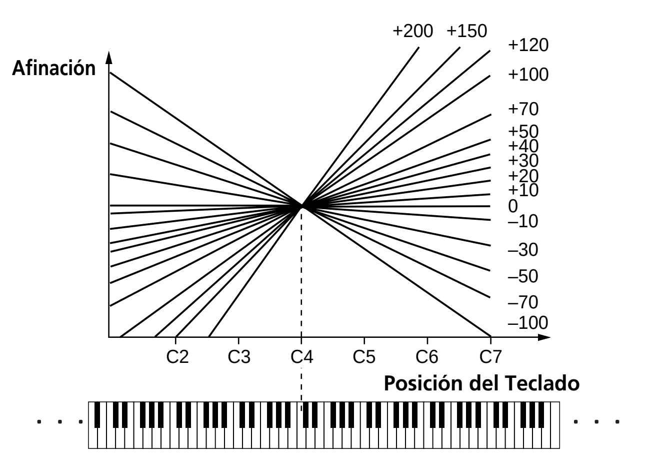
* *Una centésima es 1/100ª de un semitono.*

Random (Profundidad de Afinación Aleatoria)

Si desea que la afinación del Tono cambie de forma aleatoria cada vez que pulsa una tecla, ajuste, aquí, la cantidad de cambio de afinación. Si no desea que la afinación cambie de manera aleatoria, ajuste esta opción a 0. El valor está en unidades de 1 centésima.

Keyfollow (Afinación del Seguimiento de Teclado)

Este parámetro ajusta la cantidad de cambio de afinación que tendrá lugar cuando mueva una octava en el teclado. Si desea que la afinación cambie 1 octava cuando la posición del teclado sube 1 octava (como en los instrumentos de teclado normales), ajuste este parámetro a +100. Si desea que la afinación suba 2 octavas cuando la posición del teclado sube 1 octava, ajuste este parámetro a +200. Los ajustes negativos (-) harán que la afinación sea más baja mientras toque el teclado. Si desea que todas las teclas del teclado tengan la misma afinación, ajuste este parámetro a 0.



PCH ENVELOPE (Envolvente de la Afinación)

Estos parámetros determinan el nivel de efecto que tiene la Envolvente de la Afinación sobre la Afinación.

Envelope Depth (Profundidad de la Envolvente de la Afinación)

Ajusta la cantidad de la Envolvente de la Afinación. Con unos ajustes más altos se producirá un cambio más grande. Los ajustes negativos (-) invertirán la dirección de la envolvente.

Velocity Sens (Sensibilidad de la Velocidad de la Envolvente de la Afinación)

Ajuste este parámetro cuando desee que su teclado, mientras toca notas dinámicas, afecte la cantidad de cambio de afinación. Con ajustes más altos, habrá una diferencia más grande entre las notas suaves y fuertes. Los ajustes negativos (-) invertirán la dirección de cambio.

PCH TIME ENV (Envolvente del Tiempo de Afinación)

Estos parámetros determinan cómo afectará el teclado, mientras toca notas dinámicas, las temporizaciones de la Envolvente de la Afinación.

V-T1 (Sensibilidad de la Velocidad del Tiempo 1 de la Envolvente de la Afinación)

Utilice este parámetro cuando desee que el teclado, mientras toca notas dinámicas (velocidad), afecte al T1 (tiempo) de la Envolvente de la Afinación. Con ajustes más altos, habrá una diferencia mayor entre las notas suaves y fuertes. Con ajustes positivos (+), la velocidad del teclado acelerará el tiempo T1. Con ajustes negativos, la velocidad del teclado disminuirá el tiempo T1.

V-T4 (Sensibilidad de la Velocidad del Tiempo 4 de la Envolvente de la Afinación)

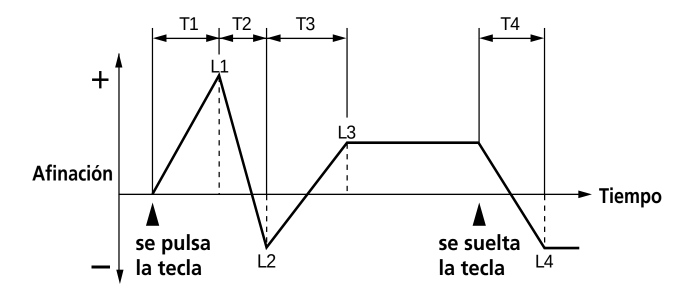
Utilice este parámetro cuando desee que el teclado, mientras toca notas dinámicas (velocidad), afecte al T4 (tiempo) de la Envolvente de la Afinación. Con ajustes más altos, habrá una diferencia mayor entre las notas suaves y fuertes. Con ajustes positivos (+), la velocidad del teclado acelerará el tiempo T4. Con ajustes negativos, la velocidad del teclado disminuirá el tiempo T4.

Time Keyfollow (Seguimiento del Teclado del Tiempo de la Envolvente de la Afinación)

Utilice este parámetro cuando desee que la posición de la nota del teclado afecte los tiempos (T2-T2) de la Envolvente de la Afinación. Con ajustes más altos en este parámetro se conseguirá un cambio de tiempo mayor en relación al tiempo de la envolvente en la C Media (C4). Los ajustes positivos (+) provocarán que el cambio de tiempo sea más corto para las notas a la derecha de la C Media. Los ajustes negativos (-) provocarán que el cambio de tiempo sea más largo para las notas a la derecha de la C Media.

PCH ENVELOPE (Envolvente de la Afinación)

Estos parámetros ajustan la Envolvente de la Afinación (la forma del cambio de afinación a lo largo del tiempo).



T1-4 (Tiempo 1-4 de la Envolvente de la Afinación)

Ajusta los tiempos sobre los cuales cambiará la afinación de un punto a otro.

L1-L4 (Nivel 1-4 de la Envolvente de la Afinación)

Ajusta la cantidad de cambio de afinación (con relación a la afinación básica) para cada punto.

■ Modificar la claridad del Sonido con un Filtro (TVF)

Los parámetros de este grupo le permiten utilizar el TVF (Filtro Variante Tiempo) para modificar las características de frecuencia del sonido.

FILTER (FILTRO)

Estos parámetros son los ajustes del filtro TVF.

Type (Tipo de Filtro)

Selecciona el tipo de filtro.

OFF: El filtro no se utiliza.

LPF (Filtro Pasa Bajos): Corta la frecuencia por encima de la Frecuencia de Corte. Este es el tipo de filtro más común utilizado por los sintetizadores.

BPF (Filtro Pasa Bandas): Sólo pasa las frecuencias en el área de la Frecuencia de Corte.

HPF (Filtro Pasa Altos): Corta las frecuencias por debajo de la Frecuencia de Corte.

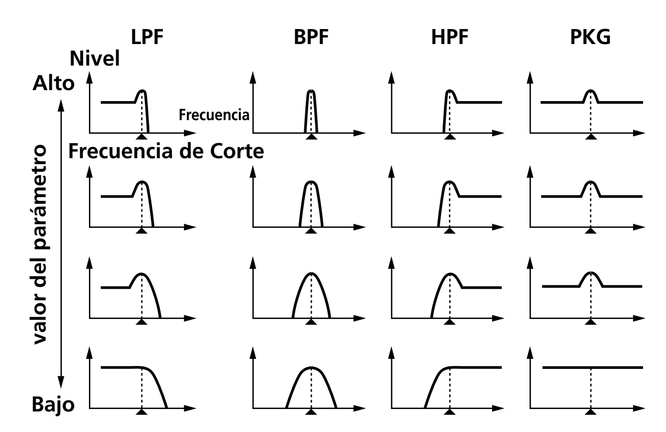
PKG (Filtro de Peak): Enfatiza las frecuencias en el área de la Frecuencia de Corte.

Cut (Frecuencia de Corte)

Ajusta la frecuencia del filtro.

Res (Resonancia)

Enfatiza las frecuencias en el área de la Frecuencia de Corte. Con algunos ajustes, los niveles excesivos pueden provocar oscilaciones y distorsiones.



Keyfollow (Seguimiento del Teclado de la Frecuencia de Corte)

Utilice este parámetro cuando desee que la Frecuencia de Corte quede afectada por la posición del teclado.
Los valores altos provocarán un cambio mayor en relación a la C Media (C4). Los ajustes positivos (+) provocarán que suba la Frecuencia de Corte a medida que toque más a la derecha del teclado. Los ajustes negativos (-) provocarán que la Frecuencia de Corte caiga.

EnvDepth (Profundidad de la Envolvente TVF)

Ajuste la profundidad de la envolvente del TVF. Los ajustes altos provocarán un cambio mayor. Los valores negativos (-) invertirán la envolvente.

TVF VELOCITY

Estos parámetros determinan cómo afectará la velocidad del teclado a la Envolvente del TVF/Frecuencia de Corte/ Resonancia.

V-Sens (Sensibilidad de la Velocidad de la Envolvente del TVF)

Utilice este parámetro cuando desee que la velocidad afecte a la Envolvente del TVF. Los ajustes altos provocarán una diferencia mayor entre las notas fuertes y suaves. Los ajustes negativos (-) invertirán el efecto.

V-Curve (Curva de la Velocidad de la Envolvente del TVF)

Selecciona uno de los 7 tipos de curva con los que la velocidad afectará a la Frecuencia de Corte. La curva se visualizará gráficamente en la parte derecha del valor.

V-Resonance (Sensibilidad de la Velocidad de Resonancia)

Utilice este parámetro cuando desee que la velocidad afecte a la Resonancia. Los ajustes altos provocarán una diferencia mayor entre las notas fuertes y suaves. Los ajustes negativos (-) invertirán el efecto.

TVF TIME ENV (Envolvente de Tiempo del TVF)

Estos parámetros determinan cómo afectará la velocidad del teclado a los tiempos de la envolvente del TVF.

V-T1 (Sensibilidad de la Velocidad del Tiempo 1 de la Envolvente del TVF)

Utilice este parámetro cuando desee que la velocidad afecte al T1 (tiempo) de la envolvente del TVF. Los ajustes altos provocarán una diferencia mayor entre las notas fuertes y suaves. Si desea velocidades de teclado más altas para acelerar el tiempo T1, utilice ajustes positivos (+). Para disminuir la velocidad del tiempo T1, utilice ajustes negativos.

V-T4 (Sensibilidad de la Velocidad del Tiempo 4 de la Envolvente del TVF)

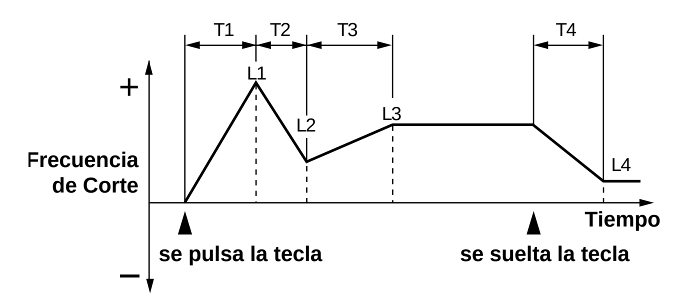
Utilice este parámetro cuando desee que la Velocidad Key Off (la velocidad con la que usted suelta una tecla) afecte al T4 (tiempo) de la envolvente del TVF. Los ajustes altos provocarán una diferencia mayor entre las notas fuertes y suaves. Si desea soltar la tecla más rápido con el fin de acelerar el tiempo T4, utilice ajustes positivos (+). Para disminuir la velocidad del tiempo T4, utilice ajustes negativos (-).

Time Keyfollow (Seguimiento del Teclado del Tiempo de la Envolvente del TVF)

Utilice este parámetro cuando desee que la posición del teclado afecte los tiempos (T2-T4) de la envolvente del TVF. Los ajustes altos provocarán cambios mayores con relación a la C Media (C4). Los ajustes positivos (+) provocarán tiempos más cortos a medida que toque más a la derecha del teclado. Los ajustes negativos (-) provocarán, contrariamente, tiempos más largos.

TVF ENVELOPE

Estos parámetros ajustan la envolvente del TVF (la forma en que la frecuencia de corte cambiará en el transcurso del tiempo).



T1-T4 (Tiempos 1-4 de la Envolvente del TVF)

Ajusta los tiempos sobre los cuales la frecuencia se moverá de un punto a otro.

L1-L4 (Niveles 1-4 de la Envolvente del TVF)

Ajusta los niveles de la frecuencia de corte para cada punto, relativos a la frecuencia de corte básica.

■ Cambiar el Volumen del Sonido y la Posición Estéreo (TVA)

El TVA (Amplificador de Variante de Tiempo) controla los cambios de volumen y la posición estéreo.

TVA

Level (Nivel)

Ajusta el volumen básico del Tono. Utilice este parámetro para ajustar el balance de volumen entre los Tonos.

Pan (Panoramización)

Ajusta la panoramización (posición estéreo) del Tono. L64 significa máximo a la izquierda, 0 significa centro y 63R significa máximo a la derecha.

V-Sens (Sensibilidad de la Velocidad de la Envolvente del TVA)

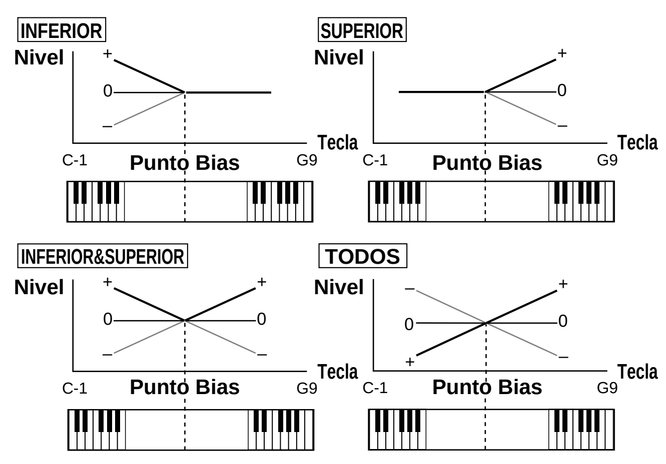
Utilice este parámetro cuando desee que la velocidad del teclado afecte la cantidad de cambio producida por la envolvente del TVA. Los ajustes altos provocarán una diferencia mayor entre las notas fuertes y suaves. Los ajustes negativos (-) invertirán el efecto.

V-Curve (Curva de Velocidad de la Envolvente del TVA)

Selecciona una de las 7 curvas que determinarán cómo el teclado, reproduciendo notas dinámicas, afectará la envolvente del TVA. La curva seleccionada se visualizará en la parte derecha del valor numérico.

BIAS

Utilice el parámetro Bias cuando desee que la posición del teclado afecte el nivel de TVA.



Bias (Nivel de Bias)

Ajusta el ángulo del cambio de volumen que tendrá lugar en la Dirección Bias seleccionada. Los ajuste altos provocarán un cambio mayor. Los valores negativos (-) invertirán el cambio.

Point (Punto Bias)

Selecciona la tecla con la que el volumen empezará a cambiar.

Direction (Dirección Bias)

Selecciona la dirección en la que tendrá lugar el cambio empezando por el Punto Bias.

LOWER: el intervalo por debajo del Punto Bias
UPPER: el intervalo por encima del Punto Bias
LOWER&UPPER: los intervalos por encima y debajo del Punto Bias
ALL: el teclado entero estará en bias en el ángulo determinado por el Nivel de Bias, relativo al Punto de Bias

PAN MODULATE

Utilice estos parámetros para afectar la posición de la Panoramización del TVA.

Keyfollow (Seguimiento del Teclado de la Panoramización)

Utilice este parámetro cuando desee que la posición del teclado cambie la posición estéreo. Los valores altos provocarán un cambio mayor relativo a la C Media (C4). Los ajustes positivos (+) provocarán que las notas que se toquen hacia la derecha del teclado se panoramicen hacia la derecha. Los ajustes negativos (-) tendrán un efecto opuesto.

Random (Profundidad de la Panoramización Aleatoria)

Utilice este parámetro cuando desee que la posición estéreo cambie de forma aleatoria cada vez que pulse una tecla. Los valores altos provocarán una amplitud de cambio mayor.

Alternate (Profundidad de la Panoramización Alternada)

Utilice este parámetro cuando desee que la posición estéreo se alterne entre la izquierda y la derecha cada vez que pulse una tecla. Los valores altos provocarán una amplitud de cambio mayor. Los valores L o R se pueden ajustar, y esto invertirá el orden de panoramización izquierda/derecha. Si desea alternar la posición de la panoramización entre los Tonos, ajústelos de forma opuesta a los ajustes L y R.

TVA TIME ENV (Envolvente del Tiempo del TVA)

Estos parámetros determinan cómo afectará el teclado a los cambios de tiempo de la envolvente del TVA.

V-T1 (Sensibilidad de la Velocidad de Tiempo 1 de la Envolvente del TVF)

Utilice este parámetro cuando desee que la velocidad afecte al T1 (tiempo) de la envolvente TVA. Los ajustes altos provocarán una diferencia mayor entre las notas fuertes y suaves. Si desea conseguir velocidades más elevadas para acelerar el tiempo T1, utilice valores positivos (+). Si desea conseguir velocidades elevadas para disminuir la velocidad del tiempo T1, utilice valores negativos (-).

V-T4 (Sensibilidad de la Velocidad de Tiempo 4 de la Envolvente del TVA)

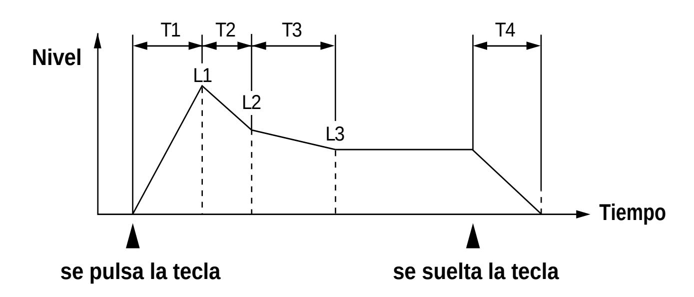
Utilice este parámetro cuando desee que la Velocidad Key Off (la velocidad con la que suelta una tecla) afecte al T4 (tiempo) de la envolvente del TVA. Los ajustes altos provocarán una diferencia mayor entre las notas fuertes y suaves. Para soltar la tecla más rápido para acelerar el tiempo T4, utilice ajustes positivos (+). Para soltar la tecla más rápido para disminuir la velocidad del tiempo T4, utilice ajustes negativos (-).

Time Keyfollow (Seguimiento del Teclado del Tiempo de la Envolvente del TVA)

Utilice este parámetro cuando desee que la posición del teclado afecte a los tiempos (T2-T4) de la envolvente del TVA. Los valores altos provocarán un cambio mayor relativo a la C Media (C4). Los ajustes positivos (+) provocarán tiempos cortos a medida que toque más a la derecha del teclado. Los ajustes negativos (-) provocarán tiempos más largos a medida que toque más a la derecha del teclado.

TVA ENVELOPE (Envolvente del TVA)

Estos parámetros realizan ajustes para la envolvente del TVA (cambios a lo largo del tiempo en el nivel de TVA).



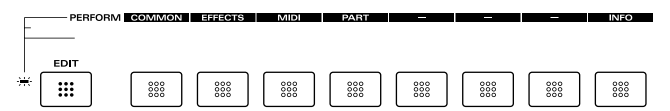
T1-T4 (Envolvente 1-4 del TVA)

Ajusta el tiempo sobre el cual el volumen cambia de un punto a otro.

L1-L3 (Envolvente 1-3 del TVA)

Ajusta el nivel de volumen de cada punto relativo al nivel básico del TVA.

Funciones de los parámetros de Interpretación



■ Ajustes comunes a toda la Interpretación (COMMON)

Esta pantalla se utiliza cuando se ajustan los parámetros que no forman parte de otros grupos. Algunos de ellos son el Nombre de la Interpretación (Performance Name) y el Modo Tecla (Key Mode).

PERFORMANCE NAME (Nombre de la Interpretación)

Puede asignar un nombre a la Interpretación compuesto por un máximo de 12 caracteres.

* *Para más detalles sobre la asignación de nombres, consulte la sección* ***"Asignación de un Nombre"*** *(p. 46).*

PERFORM CLOCK (Reloj de Interpretación)

Algunos parámetros le permiten ajustar un valor de tiempo en términos de una longitud de nota la cuál se determina con un tempo específico; Los parámetros Rate (PATCH/LFO/LFO1, 2), el parámetro Time (PATCH/WAVE/TONE DELAY), y algunos parámetros Multi-Effects. El tempo especificado utilizado por estos parámetros se puede ajustar para cada Patch. No obstante, cuando se utiliza un Patch en el modo Interpretación, se ignorarán los ajustes Patch, y se utilizarán los ajustes de esta pantalla en su lugar.

Source (Fuente del Reloj de la Interpretación)

Selecciona la fuente del Reloj de la Interpretación.

PERFORM: Se sincroniza con el ajuste del Tempo de la Interpretación.

SYSTEM: Se sincroniza con el reloj tempo del sistema.

* *El Reloj de Interpretación no transmite mensajes de reloj desde el conector MIDI OUT.*

Tempo (Tempo de la Interpretación)

Ajusta los ajustes del Tempo de la Interpretación.

* *Cuando se ajusta Source (Fuente del Reloj de la Interpretación) en SYSTEM, la sincronización se realizará acorde con el reloj tempo del sistema, de manera que no será posible ajustar el valor del tempo. Se visualizará el tempo del sistema entre paréntesis ( ).*

PEFORM COMMON

Key Mode

Este parámetro determina cómo se reproducirá la fuente de sonido desde el teclado del XP-30.

LAYER: Cuando toque el teclado, sonarán todas las partes que tengan el parámetro Local (PERFORM/MIDI/MIDI) activado. La transmisión de los mensajes MIDI desde la sección del controlador hasta los aparatos MIDI externos se determinará mediante el ajuste del parámetro Tx (PERFORM/MIDI/MIDI) de cada parte.

SINGLE: Cuando toque el teclado, sólo sonará la parte especificada (la Parte que se muestra en la pantalla). Los mensajes MIDI se transmitirán desde la sección del controlador hasta los aparatos MIDI externos incluso si los ajustes del parámetro Local y del parámetro Tx para cada parte (PERFORM/MIDI/MIDI) están desactivados.

* *Si ha seleccionado una Interpretación de tipo Layer (compuesta), la parte superior derecha de la pantalla PERFORM PLAY visualizará "LAYER p*" (* es el número de la parte). Si ha seleccionado una Interpretación del tipo single (individual), se visualizará el número de la Parte que se puede reproducir con el teclado.*

* *Si ha seleccionado LAYER e intenta tocar Patches de todas las Partes, probablemente no podrá reproducir muchas voces simultáneas. Cuando desee crear capas de Patches, tenga en cuenta el número de voces disponibles y desactive las Partes innecesarias. Realizar los ajustes de Key Range (Intervalo de Teclas) le permite dividir el teclado para tocar diferentes Partes en secciones separadas.*

* *Para cambiar entre SINGLE y LAYER desde la pantalla PERFORM PLAY, mantenga pulsado [SHIFT] mientras pulse [SOLO].*

Key Range (Conmutador del Intervalo de Tecla)

Este parámetro determina si se aplicarán los ajustes de Key Range (próxima pantalla) o no. Si desea que se apliquen, active esta opción.

KEY RANG (Intervalo de Tecla)

Ajusta el intervalo en el que sonará cada Parte. Utilice este parámetro cuando desee tocar diferentes Patches en diferentes áreas del teclado.

Lower (Intervalo de Tecla Inferior)

Ajusta la nota más baja que reproducirá la Parte.

Upper (Intervalo de Tecla Superior)

Ajusta la nota más alta que reproducirá la Parte.

* *Si los ajustes de Key Range se han realizado para el Patch, sólo se reproducirán las notas en que los ajustes Key Range del Patch y la Interpretación se superpongan.*

* *No es posible ajustar Lower en un valor superior a Upper, ni tampoco ajustar éste último a un valor inferior a Lower. Si lo intenta , los valores se intercambiarán.*

* *Si ha utilizado el Conmutador Octava (Sistema) o el parámetro (SYSTEM/CONTROL/KEYBOARD) para transponer la afinación del teclado del XP-30, el área del teclado especificada mediante Key Range también se conmutará.*

KEYBOARD

Octave Shift (Conmutador de Octava)

Este parámetro ajusta la afinación de cada Parte en unidades de una octava (-3 - +3).

■ Ajustar los Efectos para una Interpretación (EFFECTS)

Este grupo contiene ajustes para los efectos Multiefectos/Chorus/Reverberación utilizados por una Interpretación.

OUTPUT

Especifica la forma de salida de la Parte.

Output Assign (Asignación de Salida/Nivel de Salida)

Selecciona si se enviará la salida de cada Parte a través de Multiefectos y ajusta el nivel de volumen de cada Parte.

MIX: salida por el jack OUTPUT sin pasar por Multiefectos.

EFX: salida por el jack OUTPUT pasando por Multiefectos.

PATCH: utiliza los ajustes de la Asignación de Salida (para cada Tono) del Patch asignado a cada Parte.

* *Si selecciona MIX o EFX, se ignorará el ajuste del parámetro de Asignación de Salida (PATCH/EFFECTS/OUTPUT).*

Chorus (Nivel de Envío de Chorus)

Ajusta el Chorus que se aplica a cada Parte.

Reverb (Nivel de Envío de Reverberación)

Ajusta la Reverberación que se aplica a cada Parte.

PERFORM EFX TYPE (Tipo Interpretación EFX)

Estos parámetros ajustan los Multiefectos de la Interpretación.

* *Si se ha ajustado la Fuente EFX para utilizar los ajustes EFX del Patch asignado a una de las Partes, el número de la Parte se visualizará en la parte izquierda superior de la pantalla.*



Type (Tipo EFX)

Selecciona el tipo de Multiefectos. Para más detalles, consulte la sección **"Tipos de Multiefectos (Parámetro EFX)"** (p. 93).

* *Si ha seleccionado como Fuente EFX los ajustes del parámetro EFX de uno de los Patches, se visualizará el Tipo EFX de ese Patch.*

Source (Fuente EFX)

Selecciona los ajustes del parámetro EFX que utilizará la Interpretación. Si desea utilizar los ajustes del parámetro EFX de la Interpretación, seleccione PERFORM. Si desea utilizar los ajustes del parámetro EFX del Patch asignado a una de las Partes, seleccione el número de la Parte. Puesto que el Grupo de percusión no dispone de los ajustes del parámetro EFX, no es posible seleccionar la Parte 10.

Cuando se han seleccionado los Ajustes del Parámetro EFX de un Patch

Cuando se han seleccionado los ajustes del parámetro EFX de un Patch, estos ajustes se visualizarán en la pantalla de ajuste del parámetro EFX de la Interpretación, y podrá modificarlos. Si desea guardar los ajustes del parámetro EFX del Patch que haya modificado, reescriba los ajustes del Patch. Los ajustes modificados del parámetro EFX del Patch se perderán si selecciona un Patch diferente.

PERFORM EFX PRM (Parámetros de la Interpretación EFX)

Se visualizarán los parámetros EFX para el Tipo EFX seleccionado. Para más detalles, consulte la sección **"Tipos de Multiefectos (Parámetro EFX)"** (p. 93).

* *Si se ha ajustado la Fuente EFX para utilizar los ajustes EFX del Patch asignado a una de las Partes, el número de la Parte se visualizará en la parte izquierda superior de la pantalla.*

PERFORM EFX OUT (Salida de la Interpretación EFX)

Estos parámetros especifican la salida para la Parte para la cuál se ha seleccionado EFX en Asignación de Salida (Output Assign).

* *Para las Partes que tengan un ajuste MIX en la Asignación de Salida, se ignorarán los ajustes de esta pantalla.*
* *Para las Partes que tengan un ajuste PATCH en la Asignación de Salida, se utilizarán los ajustes de Asignación de Salida de cada Tono del Patch. En otras palabras, los ajustes de esta pantalla se aplicarán sólo a los Tonos para los que se ha seleccionado EFX.*

Mix Out (Nivel de Salida de EFX)

Ajusta el volumen del sonido directo y del sonido Multiefectos.

Chorus (Nivel de Envío de Chorus)

Ajusta la cantidad de Chorus aplicada al sonido que pasa a través de Multiefectos.

Reverb (Nivel de Envío de Reverberación)

Ajusta la cantidad de Reverberación aplicada al sonido que pasa a través de Multiefectos.

PERFORM EFX CTRL (Control de la Interpretación EFX)

Utilice este parámetro cuando desee utilizar un controlador específico para controlar un parámetro EFX. Los tipos de parámetros EFX disponibles para controlar dependerán del tipo de EFX. Para más detalles, consulte la sección **"Tipos de Multiefectos (Parámetro EFX)"** (p. 93).
La línea superior de la pantalla mostrará los parámetros EFX que se controlarán. Puede especificar la Fuente de Control EFX y la Profundidad de Control EFX para cada parámetro EFX.

Fuente de Control 1, 2 EFX

En la siguiente lista se muestran los controladores MIDI que se pueden utilizar. Si desea utilizar un controlador que sea común a todos los Patches, o un controlador que no se pueda seleccionar aquí, primero seleccione SYS-CTRL1 o SYS-CTRL2 y luego utilice el parámetro Control 1/2 (SYSTEM/CONTROL/SYS-CTRL ASSIGN) para seleccionar el controlador.

OFF: no se utilizará ningún controlador
SYS-CTRL1: controlador System (Control 1)
SYS-CTRL2: controlador System (Control 2)
MODULATION: Modulación (controlador MIDI número 1)
BREATH: Breath (controlador MIDI número 2)
FOOT: Foot (controlador MIDI número 4)
VOLUME: Volume (controlador MIDI número 7)
PAN: Pan (controlador MIDI número 10)
EXPRESSION: Expression (controlador MIDI número 11)
PITCH BEND: Pitch bend
AFTERTOUCH: Aftertouch

Profundidad de Control 1, 2 EFX

Ajusta la cantidad de cambio que tendrá lugar en respuesta al movimiento del controlador. Los valores altos provocarán un cambio mayor. Los valores negativos (-) invertirán la dirección del cambio.

PERFORM CHORUS

Define los ajustes para el efecto Chorus de la Interpretación.

* *En el modo Interpretación, se ignorarán los ajustes de Chorus de los Patches utilizados por cada Parte (excepto para el parámetro Nivel de Envío).*

Rate (Frecuencia de Chorus)

Ajusta la velocidad de modulación para el chorus.

Depth (Profundidad Chorus)

Ajusta la profundidad de modulación para el chorus.

Retardo (Pre-retardo Chorus)

Ajusta el tiempo de retardo desde el momento en que empieza el sonido directo hasta que se escucha el sonido chorus. Con valores altos obtendrá un sonido más espaciado.

Fbk (Nivel de Feedback Chorus)

Ajusta la cantidad de sonido chorus que se devuelve (fed back) al chorus. Con valores altos obtendrá un efecto más intenso.

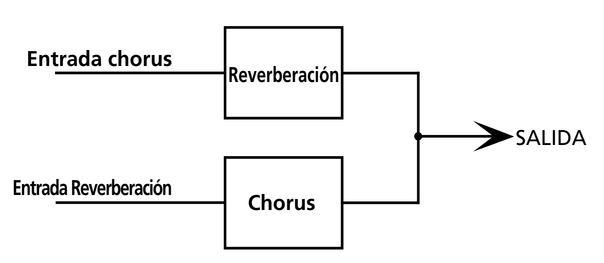
Level (Nivel Chorus)

Ajusta el nivel de volumen del sonido chorus.

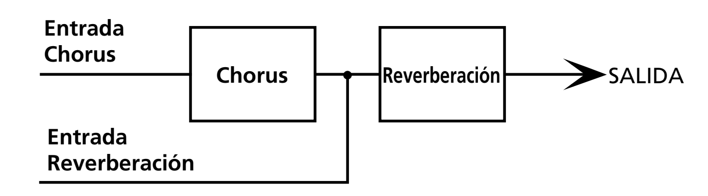
Out (Asignación de Salida Chorus)

Selecciona la forma de conexión entre el Chorus y la Reverberación.

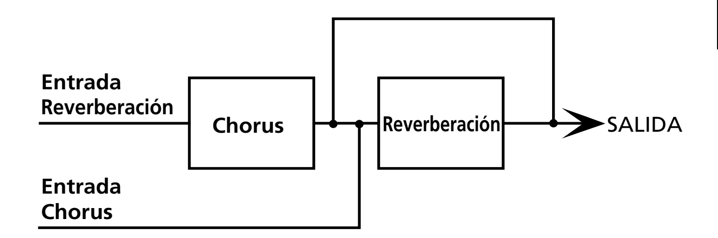
MIX: Se mezclan el sonido chorus y el sonido de reverberación.



REV: Se aplica reverberación al sonido chorus.



M+R: Mezcla el sonido chorus al que no se ha aplicado reverberación y el sonido chorus al que se le ha aplicado reverberación.



PERFORM REVERB

Define ajustes para el efecto de Reverberación de la Interpretación.

* *En el modo Interpretación, se ignorarán los ajustes de Reverberación de los Patches utilizados para cada Parte (excepto para el parámetro Nivel de Envío).*

Type (Tipo de Reverberación/Retardo)

Selecciona el tipo de efecto de Reverberación.

ROOM1: reverberación densa con caída corta
ROOM2: reverberación poco densa con caída corta
STAGE1: reverberación con una reverberación posterior mayor
STAGE2: reverberación con fuertes reflexiones iniciales
HALL1: reverberación con reverberación clara
HALL2: reverberación con reverberación potente
DELAY: retardo convencional
PAN-DLY: retardo con eco de izquierda a derecha

Time (Tiempo de Reverberación/Retardo)

Ajusta el tiempo de reverberación. Si ha seleccionado DELAY o PAN-DLY, este parámetro ajustará el tiempo de retardo del sonido original hasta que suene el primer eco.

Fbk (Nivel de Feedback de Retardo)

Ajusta la cantidad de sonido de retardo que se devuelve (fed back) al retardo. Con valores altos obtendrá repeticiones de retardos.

* *Si ha seleccionado alguno de los tipos de Reverberación (ROOM1-HALL2), este parámetro no tendrá ningún efecto.*

HF Damp (Amortiguación HF de Reverberación/Retardo)

Ajusta la frecuencia por encima de donde se cortará el sonido reverberado. Si se ajusta la frecuencia a un nivel bajo, se cortarán más las frecuencias altas, con lo que se obtendrá una reverberación más suave y más enmudecida. Si no desea cortar las frecuencias altas, ajuste este parámetro en BYPASS.

Level (Nivel de Reverberación/Retardo)

Ajusta el volumen del sonido reverberado (o retardado).

■ Realizar Ajustes MIDI para una Parte (MIDI)

MIDI

Estos parámetros determinan la forma cómo cada Parte transmitirá y recibirá mensajes.

Channel (Canal MIDI)

Ajusta el canal MIDI de cada Parte.

* *Si se ajusta al mismo canal que el parámetro Control Channel (SYSTEM/MIDI/PERFORM MIDI), cuando intente utilizar mensajes MIDI (Program Change y Bank Select) de un aparato externo para seleccionar Patches, se seleccionaran Interpretaciones en su lugar. Si desea seleccionar Patches, cambie el ajuste del Control Channel.*

Rx (Receive Switch)

Especifica si desea que cada Parte reciba mensajes MIDI de los aparatos MIDI externos o no.
Normalmente dejará esta función activada (ON), pero puede desactivarla (OFF) si no desea que se reproduzca una Parte durante la reproducción de una canción.

* *Para cambiar entre activado (ON) y desactivado (OFF) de la pantalla PERFORM PLAY, mantenga pulsado [SHIFT] mientras pulsa el botón de función para la Parte que desee alterar.*

Tx (Conmutador de Transmisión)

Determina, para cada Parte, si se envían los datos generados por el controlador como mensajes MIDI del conector MIDI OUT cuando el parámetro Key Mode (PERFORM/ COMMON/PERFORM COMMON) está ajustado en LAYER.
Normalmente dejará esta función activada (ON), pero puede desactivarla (OFF) si no desea que el XP-30 controle las fuentes de sonido externas.

* *Si el parámetro Key Mode (PERFORM/COMMON/ PERFORM COMMON) está ajustado en SINGLE, se desactiva el ajuste del parámetro Tx y sólo se enviarán, desde el conector MIDI OUT, los mensajes MIDI de la Parte actual.*

Local (Conmutador Local)

Especifique para cada Parte si desea desconectar o no la sección del controlador de la fuente de sonido interna cuando el parámetro Key Mode (PERFORM/COMMON/ PERFORM COMMON) está ajustado en LAYER.
Normalmente dejará esta opción activada (ON), pero la puede desactivar (OFF) si desea utilizar el XP-30 para controlar una fuente de sonido externa.

* *Para cambiar entre ON y OFF de la pantalla PERFORM PLAY, pulse el botón de función para la Parte que desee alterar.*
* *Si el parámetro Key Mode (PERFORM/COMMON/ PERFORM COMMON) está ajustado en SINGLE, se desactiva el ajuste del parámetro Local, y si toca el teclado sólo suena el patch de la Parte actual.*

RxSWITCH (Conmutador de Recepción)

Especifica si cada parte recibirá o no ciertos mensajes MIDI.

Volume (Conmutador de Recepción de Volumen)

Si desea que la Parte reciba mensajes de Volumen, active esta opción. Si no, desactívela.

Hold-1 (Conmutador de Recepción Hold 1)

Si desea que la Parte reciba mensajes Hold 1, active esta opción. Si no, desactívela.

Program Change (Conmutador de Recepción de Cambio de Programa)

Si desea que la Parte reciba mensajes de Cambio de Programa, active esta opción. Si no, desactívela.

* *Si desea que una Parte reciba mensajes de Cambio de Programa, también deberá activar el parámetro Program Change (SYSTEM/MIDI/RECEIVE MIDI).*

TRANSMIT (Selección de Banco de Transmisión)

Bank Select Group (Grupo de Selección de Banco de Transmisión)

Cuando selecciona una Interpretación, se transmiten los mensajes Bank Select (Selección de Banco) y Program Change (Cambio de Programa) para el Patch o Ritmo de Ajuste asignado a la Parte tal y como determina este ajuste.

PATCH: Cuando seleccione una Interpretación, no se transmitirán los mensajes Selección de Banco y Cambio de Programa para el Patch/Grupo de percusión que están asignados a cada Parte.

BS1-7: Cuando seleccione una Interpretación, se transmitirán los mensajes Selección de Banco y Cambio de Programa para el Patch/Grupo de percusión que están asignados a cada Parte. En este caso, el número de Selección de Banco que se transmitirá estará determinado por el ajuste de Grupo de Selección de Banco (BSG1-7). En la pantalla BANK SEL GROUP (SYSTEM/MIDI) puede ajustar el número de Selección de Banco para cada Grupo de Selección de Banco.

* *Los mensajes Selección de Banco y Cambio de Programa no se transmitirán para aquellas Partes que tengan el parámetro Tx desactivado (PERFORM/MIDI/MIDI).*

Transmitir Volumen

Si desea que se transmitan también los mensajes de Volumen cuando seleccione una Interpretación, especifique aquí el volumen que desea. Si no desea que se transmitan los mensajes de Volumen, desactive esta función.

■ Definir Ajustes para cada Parte (PART)

PATCH

Selecciona el Patch para cada Parte.

Group (Grupo de Patch)

Selecciona el grupo del Patch (o Grupo de percusión para la Parte 10).

USER: Memoria User
PR-A–C, E: Memoria Preset A-C,E
GM: Memoria Preset GM
XP-A–E: Tarjeta de Ampliación de Onda A-E

* *No es posible seleccionar un grupo para una Tarjeta de Ampliación de Onda que no esté instalada.*

Number (Número de Patch)

Especifica el número de Patch. El nombre del Patch se visualizará entre paréntesis ( ).

SETTING (AJUSTES)

Define los ajustes para el volumen, la panoramización y la afinación para cada Parte.

Level (Nivel)

Ajusta el volumen para cada Parte. Utilice este parámetro para ajustar el balance de volumen entre las Partes.

Pan (Panoramización)

Ajusta la posición estéreo de la Parte. L64 significa el máximo a la izquierda, 0 significa centro, y 63R significa máximo a la derecha.

Coarse (Tono Aproximado)

Ajusta la afinación de la Parte en intervalos de semitonos (octavas -4 - +4).

Fine (Tono Preciso)

Ajusta la afinación de la Parte en intervalos de 1-cént. (-50 - +50 centésimas).

* *Una centésima es 1/100ª de un semitono.*

RESERVE (Reserva de Voz)

Reserva de Voz

Este ajuste determina el número de voces que se reservarán para cada Parte cuando se soliciten más de 64 voces simultáneas.

* *No es posible realizar un ajuste de la Reserva de Voz que implique que el número total de todas las Partes sea superior a 64 voces. El número de voces restantes disponibles se indica en la parte derecha del nombre del parámetro (rest=). Téngalo en cuenta cuando defina los ajustes.*

■ Confirmar la Información MIDI para cada Parte (INFO)

INFO (Información de la Parte)

Las pantallas en este grupo le permiten comprobar algunos ajustes como el status de la recepción de mensajes MIDI para cada Parte. Es práctico cuando deba comprobar que la fuente de sonido responde correctamente a los mensajes del teclado o del controlador MIDI.

Mod (Información de Modulación)

Breath (Información de Breath)

Foot (Información de Foot)

Vol (Información de Volumen)

Pan (Información de Panoramización)

Exp (Información de Expresión)

Hold (Información de Hold 1)

Bend (Información de Bender)

Aft (Información de Aftertouch)

Sys1 (Información del Controlador 1 del Sistema)

El mensaje MIDI especificado como el parámetro Control 1 (SYSTEM/CONTROL/SYS-CTRL ASSIGN)

Sys 2(Información del Controlador 1 del Sistema)

El mensaje MIDI especificado como el parámetro Control 2 (SYSTEM/CONTROL/SYS-CTRL ASSIGN)

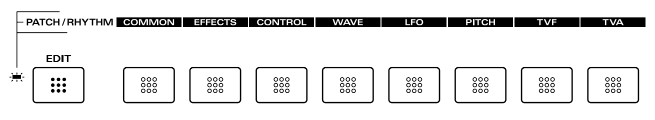
Voices (Información de Voz)

El número de voces utilizado

Transmisión de Mensajes MIDI

Cuando modifica un valor (diferente del de Voz) en la pantalla INFO, se transmitirá el mensaje MIDI del valor modificado a la fuente de sonido interna y a los aparatos MIDI externos. La forma de transmisión dependerá de los ajustes de la Interpretación actualmente seleccionada.
Si ha seleccionado una Interpretación del tipo Individual, el mensaje MIDI se transmitirá a la Parte especificada y se transmitirá de forma simultánea a los aparatos MIDI externos del canal MIDI de esa Parte. Si ha seleccionado una Interpretación del tipo Compuesta, se transmitirá el mensaje MIDI a todas las Partes que tengan el parámetro Tx (PERFORM/MIDI/MIDI) activado, y también se transmitirá a los aparatos MIDI externos en el canal MIDI de todas las Partes.

Funciones de los Parámetros de Grupo de percusión



■ Dar un nombre a un Grupo de percusión (COMMON)

RHYTHM NAME (Nombre del Grupo de percusión)

Puede asignar un nombre de hasta 12 caracteres a un Grupo de percusión.

* *Para más detalles acerca de la asignación de nombres, consulte la sección* **"Asignación de un Nombre"** *(p. 46).*

■ Ajustar los Efectos para un Tono de Ritmo (EFFECTS)

* *Los Grupos de percusión utilizan los ajustes de efecto de la Interpretación actualmente seleccionada en el modo Interpretación. Puede modificar los ajustes de efecto de la Interpretación desde el modo Grupo de percusión, pero no podrá guardarlos como ajustes de Grupo de percusión. Si desea guardar los ajustes de efectos, debe guardarlos como ajustes de Interpretación.*

OUTPUT

Especifica la salida para cada tecla.

Output Assign (Asignación de Salida/Nivel de Salida)

Para la salida de cada tecla, especifique si se enviará a través de Multiefectos y ajuste el nivel de volumen.

MIX: salida por el jack OUTPUT sin pasar a través de Multiefectos.

EFX: salida por el jack OUTPUT después de pasar a través de Multiefectos.

Chorus (Nivel de Envío de Chorus)

Ajusta la cantidad de Chorus para cada tecla.

Reverb (Nivel de Envío de Reverberación)

Ajusta la cantidad de Reverberación para cada tecla.

PERFORM EFX TYPE (Tipo de Interpretación EFX)

* *Si se ha ajustado la Fuente EFX para que utilice los ajustes del parámetro EFX del Patch asignado a una de las Partes, el número de la Parte se visualizará en la parte superior izquierda de la pantalla.*

Type (Tipo EFX)

Selecciona el tipo de EFX. Para más detalles, consulte la sección **"Tipos de Multiefectos (Parámetro EFX)"** (p. 93).

* *Si ha seleccionado como Fuente EFX los ajustes del parámetro EFX de uno de los Patches asignados a una Parte, se visualizará el Tipo EFX del Patch.*

Source (Fuente EFX)

Selecciona los ajustes del parámetro EFX que utilizará la Interpretación. Si desea utilizar los ajustes del parámetro EFX de la Interpretación, seleccione PERFORM. Si desea utilizar los ajustes del parámetro EFX del Patch asignado a una de las Partes, seleccione el número de la Parte.

Cuando se seleccionan los Ajustes del Parámetro EFX de un Patch

Cuando se seleccionan los ajustes del parámetro EFX de un Patch, estos ajustes se visualizarán en la pantalla de ajustes del parámetro EFX de la Interpretación, y tendrá la posibilidad de modificarlos. Si desea guardar los ajustes modificados del parámetro EFX del Patch, reescriba los ajustes del Patch. Los ajustes modificados del parámetro EFX del Patch se perderán si selecciona un Patch diferente.

PERFORM EFX PRM (Parámetros de Interpretación EFX)

Se visualizarán en pantalla los parámetros EFX para el tipo de EFX seleccionado. Para más detalles, consulte la sección **"Tipos de Multiefectos (Parámetro EFX)"** (p. 93).

* *Si se ha ajustado la Fuente EFX para que utilice los ajustes del parámetro EFX del Patch asignado a una de las Partes, el número de la Parte se visualizará en la parte superior izquierda de la pantalla.*

PERFORM EFX OUT (Salida de Interpretación EFX)

Estos parámetros especifican la salida para las teclas por las cuales se ha seleccionado la Asignación de Salida.

* *Para las teclas que tenga el ajuste de Asignación de Salida en MIX, se ignorarán los ajustes de esta pantalla.*

Mix Out (Nivel de Salida EFX)

Ajusta el volumen del sonido directo y del sonido de Multiefectos.

Chorus (Nivel de Envío de Chorus)

Ajusta la cantidad de Chorus aplicado al sonido que pasa a través de Multiefectos.

Reverb (Nivel de Envío de Reverberación)

Ajusta la cantidad de Reverberación aplicada al sonido que pasa a través de Multiefectos.

PERFORM EFX CTRL (Control de Interpretación EFX)

Utilice este parámetro cuando desee utilizar un controlador específico para controlar un parámetro EFX. Los tipos de parámetros EFX disponibles para controlar dependerán del tipo de EFX. Para más detalles, consulte la sección **"Tipos de Multiefectos (Parámetro EFX)"** (p. 93).
La línea superior de la pantalla mostrará el parámetro EFX que se controlará. Puede especificar la Fuente de Control EFX y la Profundidad de Control EFX para cada parámetro EFX.

Fuente de Control 1, 2 EFX

En la siguiente lista se muestran los controladores MIDI que se pueden utilizar. Si desea utilizar un controlador que sea común a todos los Patches, o un controlador que no se pueda seleccionar aquí, primero seleccione SYS-CTRL1 o SYS-CTRL2 y luego utilice el parámetro Control 1/2 (SYSTEM/CONTROL/SYS-CTRL ASSIGN) para seleccionar el controlador.

OFF: no se utilizará ningún controlador
SYS-CTRL1: controlador System (Control 1)
SYS-CTRL2: controlador System (Control 2)
MODULATION: Modulación (controlador MIDI número 1)
BREATH: Breath (controlador MIDI número 2)
FOOT: Foot (controlador MIDI número 4)
VOLUME: Volume (controlador MIDI número 7)
PAN: Pan (controlador MIDI número 10)
EXPRESSION: Expression (controlador MIDI número 11)
PITCH BEND: Pitch bend
AFTERTOUCH: Aftertouch

Profundidad de Control 1, 2 EFX

Ajusta el cambio que tendrá lugar en respuesta al movimiento del controlador. Los valores altos provocarán un cambio mayor. Los valores negativos (-) invertirán la dirección del cambio.

PERFORM CHORUS

Define los ajustes para el efecto Chorus de la Interpretación.

Rate (Frecuencia de Chorus)

Ajusta la velocidad de modulación para el chorus.

Depth (Profundidad Chorus)

Ajusta la profundidad de modulación para el chorus.

Retardo (Pre-retardo Chorus)

Ajusta el tiempo de retardo desde el momento en que empieza el sonido directo hasta que se escucha el sonido chorus. Con valores altos obtendrá un sonido más espaciado.

Fbk (Nivel de Feedback Chorus)

Ajusta la cantidad de sonido chorus que se devuelve (fed back) al chorus. Con valores altos obtendrá un efecto más intenso.

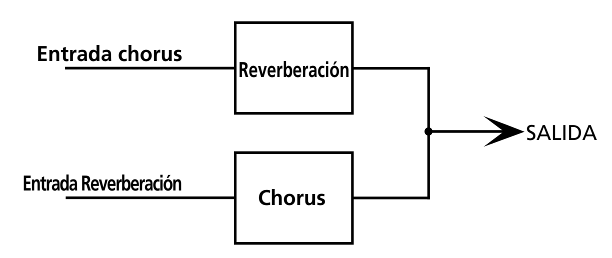
Level (Nivel Chorus)

Ajusta el nivel de volumen del sonido chorus.

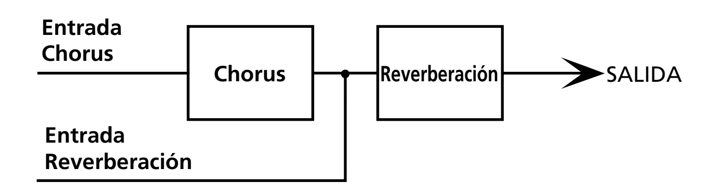
Out (Asignación de Salida Chorus)

Selecciona la forma de conexión entre el Chorus y la Reverberación.

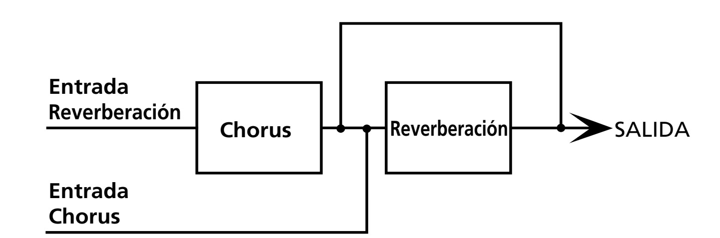
MIX: Se mezclan el sonido chorus y el sonido de reverberación.



REV: Se aplica reverberación al sonido chorus.



M+R: Mezcla el sonido chorus al que no se ha aplicado reverberación y el sonido chorus al que se le ha aplicado reverberación.



PERFORM REVERB

Define ajustes para el efecto de Reverberación de la Interpretación.

Type (Tipo de Reverberación/Retardo)

Selecciona el tipo de efecto de Reverberación.

ROOM1: reverberación densa con caída corta
ROOM2: reverberación poco densa con caída corta
STAGE1: reverberación con una reverberación posterior mayor
STAGE2: reverberación con fuertes reflexiones iniciales
HALL1: reverberación con reverberación clara
HALL2: reverberación con reverberación potente
DELAY: retardo convencional
PAN-DLY: retardo con eco de izquierda a derecha

Time (Tiempo de Reverberación/Retardo)

Ajusta el tiempo de reverberación. Si ha seleccionado DELAY o PAN-DLY, este parámetro ajustará el tiempo de retardo del sonido original hasta que suene el primer eco.

Fbk (Nivel de Feedback de Retardo)

Ajusta la cantidad de sonido de retardo que se devuelve (fed back) al retardo. Con valores altos obtendrá repeticiones de retardos.

* *Si ha seleccionado alguno de los tipos de Reverberación (ROOM1-HALL2), este parámetro no tendrá ningún efecto.*

HF Damp (Amortiguación HF de Reverberación/Retardo)

Ajusta la frecuencia por encima de donde se cortará el sonido reverberado. Si se ajusta la frecuencia a un nivel bajo, se cortarán más las frecuencias altas, con lo que se obtendrá una reverberación más suave y más enmudecida. Si no desea cortar las frecuencias altas, ajuste este parámetro en BYPASS.

Level (Nivel de Reverberación/Retardo)

Ajusta el volumen del sonido reverberado (o retardado).

■ Control del Sonido de un Tono de Ritmo con los Controladores (CONTROL)

Los parámetros de este grupo determinan el funcionamiento de los controladores y cómo sonarán los instrumentos en un Grupo de percusión.

CONTROL

Estos parámetros determinan cómo se controla cada nota.

Bend Range

Especifica la cantidad de cambio de afinación (en semitonos) que tendrá lugar cuando se mueve el nivelador Pitch Bend (+1 octava máximo)

Env Mode (Modo Envolvente)

Si se selecciona una Onda de tipo loop (bucle), continuará sonando todo el tiempo que pulse la tecla. Si desea que la onda caiga de forma natural aunque tenga la tecla pulsada, ajuste esta opción a NO-SUS.

* *Si se ha seleccionado una onda de un solo disparo, no tendrá sustain aunque este parámetro esté ajustado en SUSTAIN.*

Mute Group (Grupo de Enmudecimiento)

La función Grupo de Enmudecimiento le permite especificar que algunos Tonos de Ritmo no suenen de manera simultánea. Tomando el ejemplo de un ajuste de batería acústica, es imposible que suenen de manera simultánea un Charles abierto y un Charles cerrado. Para simular este tipo de situación en el XP-30, ajuste cada sonido de Charles al mismo número de Grupo de Enmudecimiento). Se pueden utilizar hasta 31 Grupos de Enmudecimiento. Si desea que un Tono de Ritmo no utilice el Grupo de Enmudecimiento, desactívelo.

RxSWITCH (Conmutador de Recepción)

Estos parámetros determinan la forma en que cada tecla recibe los mensajes MIDI de volumen/Panoramización/Hold 1.

Volume (Conmutador de Recepción de Volumen)

Si desea recibir mensajes de volumen, active este parámetro. Si no, desactívelo.

* *Para que se pueda efectuar la recepción de mensajes de Volumen, también debe activar el parámetro Volume (PERFORM/MIDI/RxSHIFT) para la Parte 10 de la Interpretación actualmente seleccionada.*

Pan (Conmutador de Control de Recepción de Panoramización)

Especifica la forma en que se recibirán los mensajes de Panoramización.

OFF: No se recibirán.

CONT: Cuando se reciba un mensaje de Panoramización, la posición estéreo del sonido cambiará inmediatamente.

KEY-ON: La posición estéreo del sonido cambiará cuando se toque la siguiente nota. Si se recibe un mensaje de Panoramización cuando está sonando una nota, la posición estéreo actual no cambiará hasta la próxima nota. En este caso, la posición estéreo cambiará sólo para nota que se toque más tarde y la nota que suene actualmente no se moverá.

Hold-1 (Conmutador de Recepción Hold 1)

Si desea recibir mensajes Hold 1, active este parámetro. Si no, desactive el parámetro.

* *Para que se puedan recibir mensajes Hold-1, también debe activar el parámetro Hold-1 (PERFORM/MIDI/RxSHIFT) para la Parte 10 de la Interpretación actualmente seleccionada.*

■ Modificar una Forma de Onda de un Tono de Ritmo (WAVE)

Define los ajustes para la forma de onda básica (Wave) del Tono de Ritmo asignado a cada tecla.

WAVE

Group (Grupo de Onda)

Selecciona el Grupo de Onda.

INT-A, B: A, B Interno

EXP-A–E: Tarjetas de Ampliación de Onda A-E

* *No es posible seleccionar una Grupo de Tarjeta de Ampliación de Onda que no esté instalada.*

Number (Número de Onda)

Selecciona el número de Onda. El nombre de la Onda se visualizará entre paréntesis ( ).

Gain (Gain de Onda)

Ajusta el gain (boost de volumen) de Onda. El intervalo de ajuste es –6 - +12 dB, en intervalos de 6 dB. Un incremento de 6 dB doblará el gain.

Switch (Conmutador de Tecla)

Active esta opción para las teclas que desee que suenen, y desactívelo para las teclas que no desea que suenen.

■ Modificar la Afinación de un Tono de Ritmo (PITCH)

Este grupo contiene parámetros que afectan a la afinación del Tono de Ritmo para cada tecla.

PITCH (Afinación)

Especifica la afinación básica para el Tono de Ritmo.

Coarse (Tono Aproximado)

Selecciona la tecla correspondiente a la afinación en la cual desea que suene el Tono de Ritmo.

Fine (Tono Preciso)

Ajusta la afinación en intervalos de 1-cént. (-50 - +50 centésimas).

* *Una centésima es 1/100ª de un semitono.*

Random (Profundidad de Afinación Aleatoria)

Si desea que la afinación cambie aleatoriamente cada vez que pulse una tecla, especifique la amplitud del cambio. Si no desea un cambio de afinación aleatorio, ajuste este parámetro a 0. El valor está en unidades de una centésima.

Env Depth (Profundidad de la Envolvente de la Afinación)

Ajusta el efecto de la Envolvente de Afinación. Los ajustes altos provocarán un cambio mayor. Los ajustes negativos (-) invertirán la envolvente.

VELOCIDAD PCH

Especifica cómo la velocidad de tecla cambiará el efecto de la Envolvente de la Afinación.

Velocity Sens (Sensibilidad de Velocidad de la Envolvente de la Afinación)

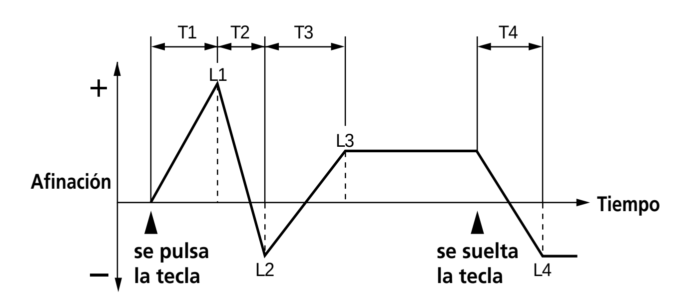
Utilice este parámetro si desea que la velocidad de tecla cambie el efecto de la Envolvente de la Afinación. Con ajuste altos obtendrá una diferencia mayor entre las notas suaves y las notas fuertes. Los ajustes negativos (-) invertirán el cambio.

Velocity Time (Sensibilidad de Velocidad del Tiempo de la Envolvente de la Afinación)

Utilice este parámetro si desea que la velocidad de tecla cambie el tiempo general de la Envolvente de la Afinación. Con ajustes altos obtendrá una diferencia mayor entre las notas suaves y las notas fuertes. Los ajustes negativos (-) invertirán el cambio.

ENVOLVENTE PCH

Define los ajustes para la Envolvente de la Afinación (cambios en la afinación sobre el tiempo).



T1-4 (Tiempo 1-4 de la Envolvente de la Afinación)

Especifica el tiempo sobre el que la afinación cambiará de un punto al otro.

L1-4 (Nivel 1-4 de la Envolvente de la Afinación)

Especifica el cambio de afinación para cada punto relativo a la afinación básica.

■ Cambiar el Tono (Filtro) de un Tono de Ritmo (TVF)

El TVF (Filtro de Variante de Tiempo) utiliza un filtro para modificar las características de frecuencia de sonido.

FILTRO

Define los ajustes del filtro TVF.

Type (Tipo de Filtro)

Selecciona el tipo de filtro.

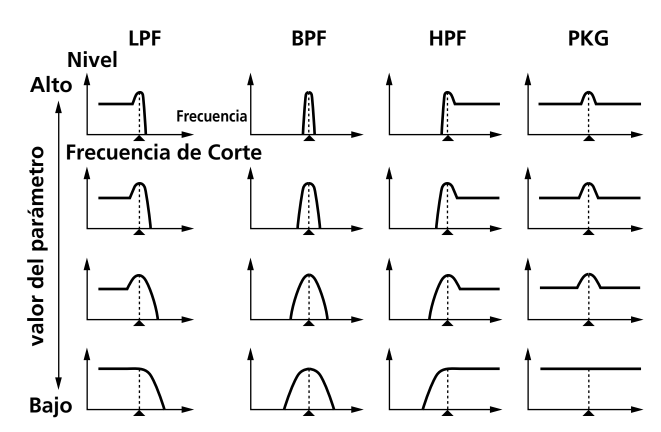
OFF:	El filtro no se utiliza.
LPF (Filtro Pasa Bajos):	Corta la frecuencia por encima de la Frecuencia de Corte. Este es el tipo de filtro más común utilizado por los sintetizadores.
BPF (Filtro Pasa Bandas):	Sólo pasa las frecuencias en el área de la Frecuencia de Corte.
HPF (Filtro Pasa Altos):	Corta las frecuencias por debajo de la Frecuencia de Corte.
PKG (Filtro de Peak):	Enfatiza las frecuencias en el área de la Frecuencia de Corte.

Cut (Frecuencia de Corte)

Ajusta la frecuencia del filtro.

Resonance (Resonancia)

Intensifica las frecuencias en el área de la Frecuencia de Corte. Con algunos ajustes, los niveles excesivos pueden provocar oscilaciones y distorsiones.



EnvDepth (Profundidad de la Envolvente TVF)

Ajusta la profundidad de la envolvente del TVF. Los ajustes altos provocarán un cambio mayor. Los valores negativos (-) invertirán la envolvente.

Capítulo 3

TVF VELOCITY

V-Sens (Sensibilidad de la Velocidad de la Envolvente del TVF)

Utilice este parámetro si desea que la velocidad afecte a la Envolvente del TVF. Con ajustes altos obtendrá una diferencia mayor entre las notas suaves y las notas fuertes. Los ajustes negativos (-) invertirán el efecto.

V-Time (Sensibilidad de la Velocidad del Tiempo de la Envolvente del TVF)

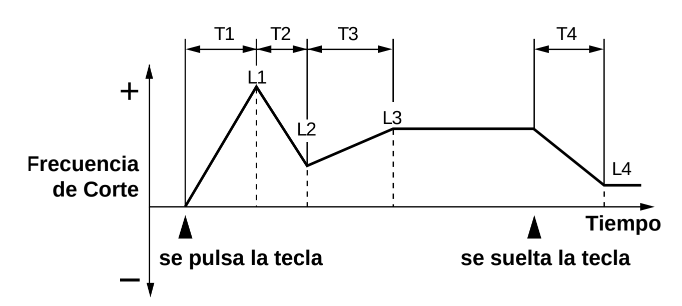
Utilice este parámetro si desea que la velocidad afecte al tiempo de la Envolvente del TVF. Con ajustes altos obtendrá una diferencia de tiempo mayor entre las notas suaves y las notas fuertes. Los ajustes negativos (-) invertirán el efecto.

V-Resonance (Sensibilidad de la Velocidad de Resonancia)

Utilice este parámetro si desea que la velocidad afecte a la Resonancia. Los ajustes altos provocarán una diferencia mayor entre las notas fuertes y suaves. Los ajustes negativos (-) invertirán el efecto.

TVF ENVELOPE (Envolvente del TVF)

Estos parámetros ajustan la envolvente del TVF (la forma en que cambiará la frecuencia de corte a lo largo del tiempo).



T1-T4 (Tiempo 1-4 de la Envolvente del TVF)

Ajusta las temporizaciones sobre las cuales la frecuencia de corte se desplazará de un punto a otro.

L1-L4 (Nivel 1-4 de la Envolvente del TVF)

Ajusta los niveles de la frecuencia de corte para cada punto, relativos a la frecuencia de corte básica.

■ Cambiar el Volumen y la Posición Estéreo de un Tono de Ritmo (TVA)

El TVA (Amplificador Variante de Tiempo) controla los cambios de volumen y la posición estéreo.

TVA

Level (Nivel)

Ajusta el volumen básico del Tono de Ritmo. Utilice este parámetro para ajustar el balance de volumen entre los Tonos de Ritmos.

Pan (Panoramización)

Ajusta la panoramización (posición del estéreo) del Tono de Ritmo. L64 es el máximo a la izquierda, 0 es el centro y 63R es el máximo a la derecha.

Random (Profundidad de la Panoramización Aleatoria)

Utilice este parámetro si desea que la posición estéreo cambie de manera aleatoria cada vez que pulse una tecla. Si no desea que la posición estéreo cambie aleatoriamente, ajuste este parámetro a 0.

Alternate (Profundidad de la Panoramización Alternativa)

Utilice este parámetro si desea alternar la posición estéreo entre la izquierda y la derecha cuando pulse una tecla. Con valores altos obtendrá una amplitud mayor de cambio. Se pueden ajustar los valores L o R y con esto invertirá el orden izquierda/derecha de la panoramización. Si desea alternar la posición de panoramización entre dos Tonos de Ritmo, ajuste los tonos de manera opuesta a los ajustes L y R.

TVA VELOCITY (Velocidad TVA)

Especifica la forma en que la velocidad del teclado afectará la temporización de la envolvente del TVA.

Velocity Sens (Sensibilidad de la Velocidad de la Envolvente del TVA)

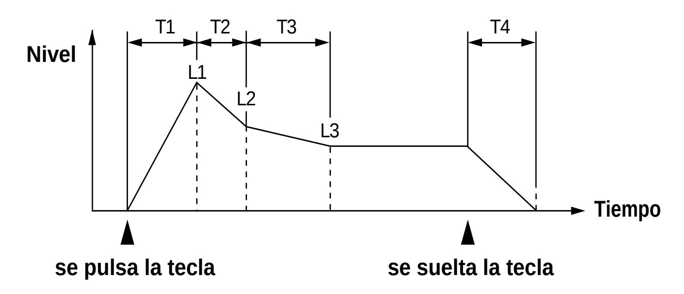
Utilice este parámetro si desea que la velocidad afecte a la Envolvente del TVA. Con ajustes altos obtendrá una diferencia mayor entre las notas suaves y las notas fuertes. Los ajustes negativos (-) invertirán el efecto.

Velocity Time (Sensibilidad de Velocidad del Tiempo de la Envolvente del TVA)

Utilice este parámetro si desea que la velocidad afecte al tiempo de la Envolvente del TVA. Con ajustes altos obtendrá una diferencia de tiempo mayor entre las notas suaves y las notas fuertes. Los ajustes negativos (-) invertirán el efecto.

TVA ENVELOPE (Envolvente del TVA)

Estos parámetros sirven para realizar los ajustes para la envolvente del TVA (cambia a lo largo del tiempo en el nivel del TVA).



T1-T4 (Temporización 1-4 de la Envolvente del TVA)

Ajusta el tiempo sobre el cual el volumen cambia de un punto a otro.

L1-L3 (Nivel 1-3 de la Envolvente del TVA)

Ajusta el nivel de volumen de cada punto relativo al nivel del TVA básico.

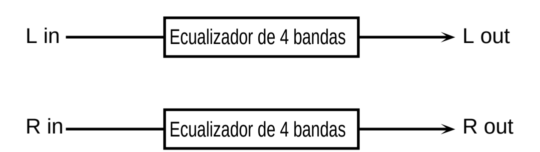
Tipos de Multiefectos (Parámetro EFX)

Multi-Effects le proporciona 40 tipos de efectos. Algunos están formados por dos efectos diferentes conectados en serie o en paralelo.

* *Los parámetros señalados con un "#" se pueden controlar mediante un controlador especifico (Cambiarán dos artículos de ajuste de manera simultánea para "#1" y "2#"). Los ajustes de la pantalla de Patch o en la de Control de Interpretación EFX (PATCH/EFFECTS/PATCH EFX CTRL o PERFORM/ EFFECTS/PERFORM EFX CTRL) determinarán cómo se van a controlar estos parámetros.*

1: STEREO-EQ (Ecualizador Estéreo)

Se trata de un ecualizador estéreo de cuatro bandas (baja, media x 2, alta).



LowFreq (Frecuencia Baja)

Selecciona la frecuencia del intervalo bajo (200 Hz/400 Hz).

LowGain (Gain Bajo)

Ajusta el gain de la frecuencia baja.

Hi Freq (Frecuencia Alta)

Selecciona la frecuencia del intervalo alto (4000 Hz/8000 Hz).

Hi Gain (Gain Alto)

Ajusta el gain de la frecuencia alta.

P1 Freq (Frecuencia de Pico 1)

Ajusta la frecuencia de Pico 1 (intervalo medio).

P1 Q (Pico 1 Q)

Este parámetro ajusta la amplitud del área alrededor de la Frecuencia de Pico 1 que quedará afectada por el ajuste del Gain. Con valores superiores de Q se reducirá el área afectada.

P1 Gain (Gain de Pico 1)

Ajusta el gain para el área especificada por la Frecuencia de Pico 1 y los ajustes de Q.

P2 Freq (Frecuencia de Pico 2)

Ajusta la frecuencia de Pico 2 (intervalo medio).

P2 Q (Pico 2 Q)

Este parámetro ajusta la amplitud del área alrededor de la Frecuencia de Pico 2 que quedará afectada por el ajuste del Gain. Con valores superiores de Q se reducirá el área afectada.

P2 Gain (Gain de Pico 2)

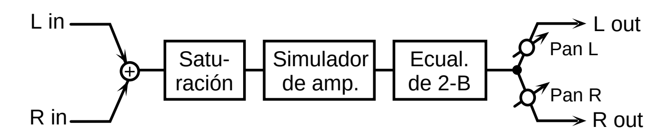
Ajusta el gain para el área especificada por la Frecuencia de Pico 2 y los ajustes Q.

Nivel (Nivel de Salida)

Ajusta el nivel de salida.

2: OVERDRIVE (Saturación)

Este efecto crea una suave distorsión parecida a la que producen los amplificadores de lámpara.



Drive

Ajusta el grado de distorsión. El volumen cambiará conjuntamente con el grado de distorsión.

Level (Nivel de Salida)

Ajusta el nivel de salida.

LowGain (Gain Bajo)

Ajusta el gain del intervalo de la frecuencia baja.

Hi Gain (Gain Alto)

Ajusta el gain del intervalo de la frecuencia alta.

Amp Type (Tipo de Simulador de Amplificador)

Selecciona el tipo de amplificador de guitarra.

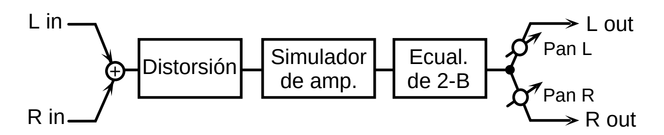
SMALL: amplificador pequeño
BUILT-IN: amplificador tipo unidad individual
2-STACK: amplificador grande doble apilable
3-STACK: amplificador grande triple apilable

Pan (Panoramización de Salida)

Ajusta la posición estéreo del sonido de salida. L64 es el máximo a la izquierda, 0 es el centro y 63R es el máximo a la derecha.

3: DISTORTION

Este efecto produce una distorsión más intensa que la Saturación.



Drive

Ajusta el grado de distorsión. El volumen cambiará conjuntamente con el grado de distorsión.

Level (Nivel de Salida)

Ajusta el nivel de salida.

LowGain (Gain Bajo)

Ajusta el gain del intervalo de la frecuencia baja.

Hi Gain (Gain Alto)

Ajusta el gain del intervalo de la frecuencia alta.

Amp Type (Tipo de Simulador de Amplificador)

Selecciona el tipo de amplificador de guitarra.

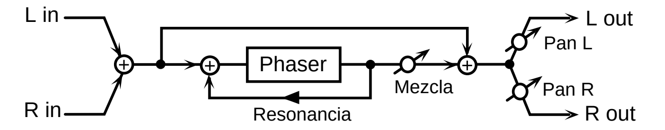
SMALL: amplificador pequeño
BUILT-IN: amplificador tipo unidad individual
2-STACK: amplificador grande doble apilable
3-STACK: amplificador grande triple apilable

Pan (Panoramización de Salida)

Ajusta la posición estéreo del sonido de salida. L64 es el máximo a la izquierda, 0 es el centro y 63R es el máximo a la derecha.

4: PHASER

Un phaser añade un sonido de cambio de fase al sonido original y produce una modulación giratoria que crea espacio y profundidad.



Manual

Ajusta la frecuencia básica desde la que se modulará el sonido.

Rate # (Intervalo #)

Ajusta la frecuencia (periodo) de modulación.

Depth (Profundidad)

Ajusta la profundidad de modulación.

Res (Resonancia)

Ajusta la intensidad añadida al intervalo de frecuencia que envuelve la frecuencia básica determinada por el ajuste Manual.

Mix (Nivel de Mezcla)

Ajusta la relación con la que se combina el sonido de cambio de fase con el sonido directo.

Pan (Panoramización de Salida)

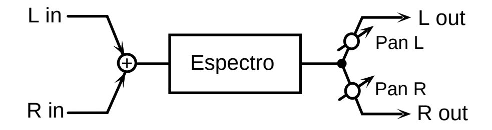
Ajusta la posición estéreo del sonido de salida. L64 es el máximo a la izquierda, 0 es el centro y 63R es el máximo a la derecha.

Level (Nivel de Salida)

Ajusta el nivel de salida.

5: SPECTRUM

El espectro es un tipo de filtro que modifica el timbre mediante el aumento o el corte del nivel en frecuencias específicas. Es parecido a un ecualizador, pero tiene 8 puntos de frecuencia fijados en posiciones más aptas para añadir carácter al sonido.



Band 1 (Gain de Banda 1)

Ajusta el nivel 250 Hz.

Band 2 (Gain de Banda 2)

Ajusta el nivel 500 Hz.

Band 3 (Gain de Banda 3)

Ajusta el nivel 1000 Hz.

Band 4 (Gain de Banda 4)

Ajusta el nivel 1250 Hz.

Band 5 (Gain de Banda 5)

Ajusta el nivel 2000 Hz.

Band 6 (Gain de Banda 6)

Ajusta el nivel 3150 Hz.

Band 7 (Gain de Banda 7)

Ajusta el nivel 4000 Hz.

Band 8 (Gain de Banda 8)

Ajusta el nivel 8000 Hz.

Q

Ajusta de manera simultánea la amplitud de las áreas ajustadas para todas las bandas de frecuencia.

Pan (Panoramización de Salida)

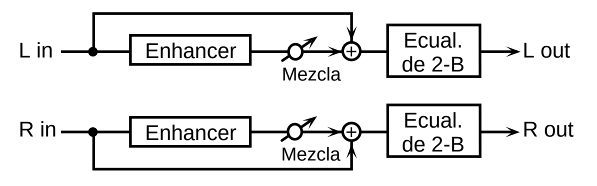
Ajusta la posición estéreo del sonido de salida. L64 es el máximo a la izquierda, 0 es el centro y 63R es el máximo a la derecha.

Level (Nivel de Salida)

Ajusta el nivel de salida.

6: ENHANCER

El Enhancer controla la estructura del sobretono de las frecuencias altas y proporciona un sonido más vivo y tenso.



Sens (Sensibilidad)

Ajusta la sensibilidad del enhancer.

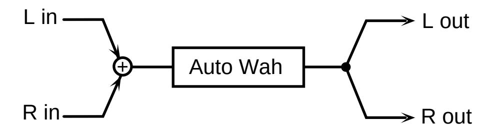
Mix (Nivel de Mezcla)
Ajusta la relación con la que los sobretonos generados mediante el enhancer se combinan con el sonido directo.

LowGain (Gain Bajo)
Ajusta el gain del intervalo de frecuencia baja.

Hi Gain (Gain Alto)
Ajusta el gain del intervalo de frecuencia alta.

Level (Nivel de Salida)
Ajusta el nivel de salida.

7: AUTO-WAH
El Auto Wah controla cíclicamente un filtro para crear cambios cíclicos en el timbre.



Filter (Tipo de Filtro)
Selecciona el tipo de filtro.

LPF: El efecto wah se aplicará sobre un gran intervalo de frecuencia.

BPF: El efecto wah se aplicará sobre un pequeño intervalo de frecuencia.

Sens (Sensibilidad)
Ajusta la sensibilidad con la que se controlará el filtro.

Manual
Ajusta la frecuencia central desde la que se aplicará el efecto.

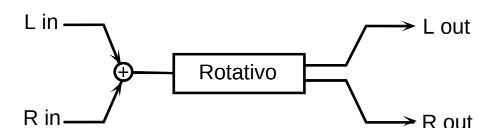
Peak (Pico)
Ajusta la cantidad de efecto wah que tendrá lugar en el área de la frecuencia central. Con ajustes bajos provocará que el efecto se aplique en un área mayor alrededor de la frecuencia central. Con ajustes altos provocará que el efecto se aplique en un área más estrecha.

Rate # (Intervalo #)
Ajusta la frecuencia de modulación.

Depth (Profundidad)
Ajusta la profundidad de modulación.

Level (Nivel de Salida)
Ajusta el nivel de salida.

8: ROTARY
El efecto Rotary (Rotativo) simula el sonido de los altavoces rotativos que se utilizaban a menudo con los órganos eléctricos antiguos. Puesto que se puede ajustar independientemente el movimiento del intervalo alto y del intervalo bajo, se puede simular de manera muy precisa el tipo único de modulación característica de estos altavoces. Este efecto es muy práctico para los Patches de órganos eléctricos.



LowSlow (Intervalo Lento de Frecuencia Baja)
Ajusta la velocidad lenta (SLOW) del rotor de la frecuencia baja.

LowFast (Intervalo Rápido de la Frecuencia Baja)
Ajusta la velocidad rápida (FAST) del rotor de la frecuencia baja.

LowAccl (Aceleración de la Frecuencia Baja)
Ajusta el tiempo que tarda el rotor de la frecuencia baja para alcanzar la nueva velocidad seleccionada cuando cambie de velocidad rápida a lenta (o de lenta a rápida). Los valores bajos requieren tiempos más largos.

Low Lvl (Nivel de Frecuencia Bajo)
Ajusta el volumen del rotor de frecuencia baja.

Hi Slow (Intervalo Lento de Frecuencia Alta)
Ajusta la velocidad lenta (SLOW) del rotor de la frecuencia alta.

Hi Fast (Intervalo Rápido de la Frecuencia Alta)
Ajusta la velocidad rápida (FAST) del rotor de la frecuencia alta.

Hi Accl (Aceleración de la Frecuencia Alta)
Ajusta el tiempo que tarda el rotor de la frecuencia alta para alcanzar la nueva velocidad seleccionada al pasar de velocidad rápida a lenta (o de lenta a rápida). Los valores bajos requieren tiempos más largos.

Hi Lvl (Nivel de Frecuencia Alta)
Ajusta el volumen del rotor de frecuencia alta.

Separation (Separación)
Ajusta la dispersión espacial del sonido.

Speed # (Velocidad #)
Cambia simultáneamente la velocidad de rotación del rotor de frecuencia baja y del rotor de frecuencia alta.

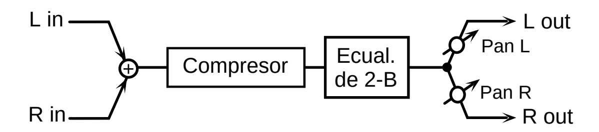
SLOW: Disminuye la rotación de la velocidad especificada (los valores Low Slow / Hi Slow).

FAST: Aumenta la rotación de la velocidad especificada (los valores Low Fast / Hi Fast).

Level (Nivel de Salida)
Ajusta el nivel de salida.

9: COMPRESSOR

El Compresor bemola los niveles altos y aumenta los niveles bajos, suavizando así las irregularidades en el volumen.



Attack (Ataque)

Ajusta el tiempo de ataque de un sonido de entrada.

Sustain (Sustain)

Ajusta la temporización sobre la que se aumentarán los niveles de sonido hasta que alcancen el volumen especificado.

Post Gain (Gain Posterior)

Ajusta el gain de salida.

LowGain (Gain Bajo)

Ajusta el gain de la frecuencia baja.

Hi Gain (Gain Alto)

Ajusta el gain de la frecuencia alta.

Pan (Panoramización de Salida)

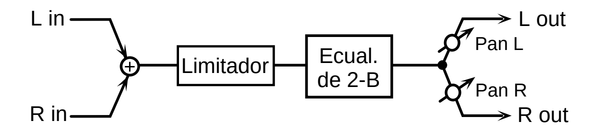
Ajusta la posición estéreo del sonido de salida. L64 es el máximo a la izquierda, 0 es el centro y 63R es el máximo a la derecha.

Level (Nivel de Salida)

Ajusta el nivel de salida.

10: LIMITER

El limitador comprime señales que exceden un nivel de volumen específico, previniendo así que se produzcan distorsiones.



Thresh (Nivel de Threshold)

Ajusta el volumen en el cual empezará la compresión.

Ratio (Relación de Compresión)

Ajusta la relación de compresión.

Release (Tiempo de Desvanecimiento)

Ajusta el tiempo a partir del cuál el volumen cae por debajo del Nivel de Threshold hasta que deja de aplicarse la compresión.

Gain (Gain Posterior)

Ajusta el gain de salida.

LowGain (Gain Bajo)

Ajusta el gain de frecuencia baja.

Hi Gain (Gain Alto)

Ajusta el gain de frecuencia alta.

Pan (Panoramización de Salida)

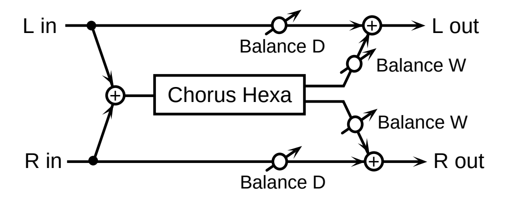
Ajusta la posición estéreo del sonido de salida. L64 es el máximo a la izquierda, 0 es el centro y 63R es el máximo a la derecha.

Level (Nivel de Salida)

Ajusta el nivel de salida.

11: HEXA-CHORUS

El Hexa-chorus utiliza un chorus de seis fases (seis capas de sonido chorus) para proporcionar riqueza y espacio al sonido.



Pre Dly (Tiempo de Pre-Retardo)

Ajusta el retardo de tiempo a partir del cual empieza el sonido directo hasta que se escucha el sonido de chorus.

Rate # (Relación #)

Ajusta la relación de modulación.

Depth (Profundidad)

Ajusta la profundidad de modulación.

Dly Dev (Desviación de Pre-Retardo)

El Pre-Retardo determina el tiempo a partir del cuál empieza el sonido directo hasta que se escucha el sonido procesado. La Desviación Pre-Retardo ajusta las diferencia en el Pre-Retardo entre los sonidos chorus.

Dpt Dev (Desviación de Profundidad)

Ajusta la diferencia en la profundidad de modulación entre los sonidos de chorus.

Pan Dev (Desviación de Panoramización)

Ajusta la diferencia en la posición estéreo entre los sonidos de chorus. Con un ajuste de 0, todos los sonidos chorus se posicionarán en el centro. Con un ajuste de 20, cada sonido chorus se posicionará en intervalos de 60 grados relativos al centro.

Balance (Balance de Efecto)

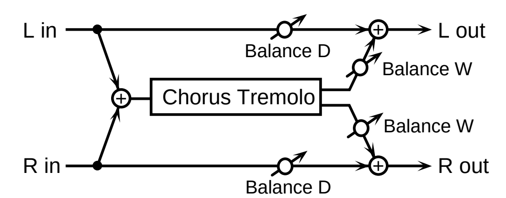
Ajusta el balance de volumen entre el sonido directo y el sonido chorus. Con un ajuste de D100:0W, sólo tendrá salida el sonido directo y con un ajuste de D0:100W sólo tendrá salida el sonido chorus.

Level (Nivel de Salida)

Ajusta el nivel de salida.

12: TREMOLO-CHORUS

El Chorus Tremolo es un efecto de chorus con Tremolo añadido (modulación cíclica del volumen).



Pre Dly (Tiempo de Pre-Retardo)

Ajusta el retardo de tiempo a partir del cuál empieza el sonido directo hasta que se escucha el sonido de chorus.

ChoRate (Relación de Chorus)

Ajusta la velocidad de modulación del efecto chorus.

Cho Dpt (Profundidad de Chorus)

Ajusta la profundidad de modulación del efecto chorus.

Phase (Fase Tremolo)

Ajusta la expansión del efecto tremolo.

TrmRate (Relación Tremolo)

Ajusta la velocidad de modulación del efecto tremolo.

Trm Sep (Separación Tremolo)

Ajusta la expansión del efecto tremolo.

Balance (Balance de Efecto)

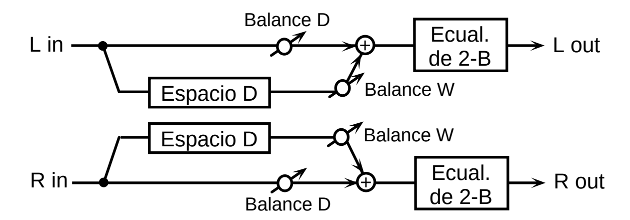
Ajusta el balance de volumen entre el sonido directo y el sonido chorus tremolo. Con un ajuste de D100:0W, sólo tendrá salida el sonido directo y con un ajuste de D0:100W sólo tendrá salida el sonido chorus tremolo.

Level (Nivel de Salida)

Ajusta el nivel de salida.

13: SPACE-D

El Space-D es un chorus múltiple que aplica una modulación de dos fases en estéreo. No da la impresión de ser una modulación, pero produce un efecto de chorus transparente.



Pre Dly (Tiempo de Pre Retardo)

Ajusta el retardo de tiempo a partir del cual empieza el sonido directo hasta que se escucha el sonido procesado.

Rate # (Relación #)

Ajusta la relación de modulación.

Depth (Profundidad)

Ajusta la profundidad de modulación.

Phase (Fase)

Ajusta la extensión espacial del sonido.

LowGain

Ajusta el gain del intervalo de la frecuencia baja.

Hi Gain

Ajusta el gain del intervalo de la frecuencia alta.

Balance (Balance de Efecto)

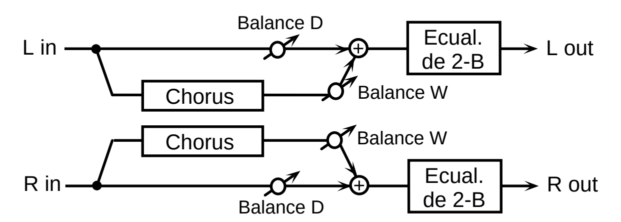
Ajusta el balance de volumen entre el sonido directo y el sonido chorus. Con un ajuste de D100:0W, sólo tendrá salida el sonido directo y con un ajuste de D0:100W sólo tendrá salida el sonido chorus.

Level (Nivel de Salida)

Ajusta el nivel de salida.

14: STEREO-CHORUS

Se trata de un chorus estéreo. Se proporciona un filtro para que pueda ajustar el timbre del sonido chorus.



Pre Dly (Tiempo de Pre Retardo)

Ajusta el retardo de tiempo a partir del cuál empieza el sonido directo hasta que se escucha el sonido procesado.

Rate # (Relación #)

Ajusta la relación de modulación.

Depth (Profundidad)

Ajusta la profundidad de modulación.

Phase (Fase)

Ajusta la extensión espacial del sonido.

Filter (Tipo de Filtro)

Selecciona el tipo de filtro.

OFF: no se utilizará ningún filtro

LPF: corta el intervalo de frecuencia por encima de la frecuencia de corte

HPF: corta el intervalo de frecuencia por debajo de la frecuencia de corte

Cutoff (Frecuencia de Corte)

Ajusta la frecuencia básica del filtro.

LowGain

Ajusta el gain del intervalo de la frecuencia baja.

Hi Gain

Ajusta el gain del intervalo de la frecuencia alta.

Balance (Balance de Efecto)

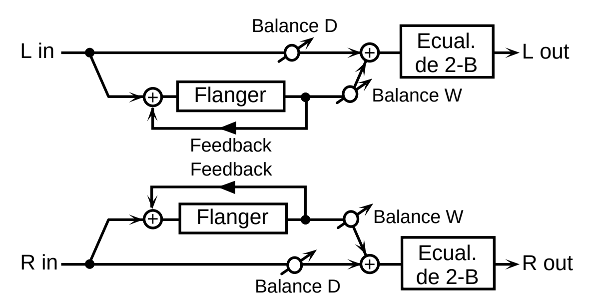
Ajusta el balance de volumen entre el sonido directo y el sonido chorus. Con un ajuste de D100:0W, sólo tendrá salida el sonido directo y con un ajuste de D0:100W sólo tendrá salida el sonido chorus.

Level (Nivel de Salida)

Ajusta el nivel de salida.

15: STEREO-FLANGER

Se trata de un flanger estéreo. (El LFO tiene la misma fase para la izquierda y la derecha.) Produce una resonancia metálica que sube y baja como una aeroplano cuando despega o aterriza. Se proporciona un filtro para que pueda ajustar el timbre del sonido del flanger.



Pre Dly (Tiempo de Pre Retardo)

Ajusta el retardo de tiempo a partir del cuál empieza el sonido directo hasta que se escucha el sonido procesado.

Rate # (Relación #)

Ajusta la relación de modulación.

Depth (Profundidad)

Ajusta la profundidad de modulación.

Fbk (Nivel de Feedback)

Ajusta la cantidad (%) de sonido procesado que se devuelve (fed back) a la entrada (input). Los valores positivos (+) devolverán el sonido en fase y los ajustes negativos (-) devolverán el sonido en phase invertida.

Phase (Fase)

Ajusta la extensión espacial del sonido.

Filter (Tipo de Filtro)

Selecciona el tipo de filtro.

OFF: no se utilizará ningún filtro

LPF: corta el intervalo de frecuencia por encima de la frecuencia de corte.

HPF: corta el intervalo de frecuencia por debajo de la frecuencia de corte

Cutoff (Frecuencia de Corte)

Ajusta la frecuencia básica del filtro.

LowGain

Ajusta el gain del intervalo de la frecuencia baja.

Hi Gain

Ajusta el gain del intervalo de la frecuencia alta.

Balance (Balance de Efecto)

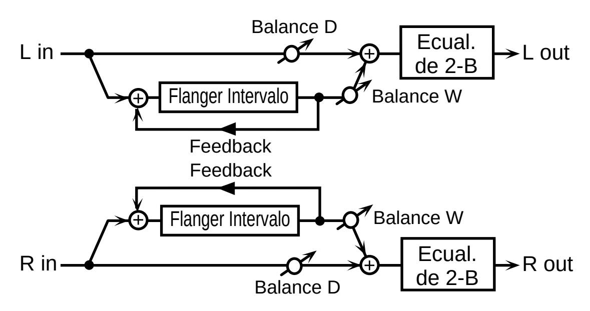
Ajusta el balance de volumen entre el sonido directo y el sonido flanger. Con un ajuste de D100:0W, sólo tendrá salida el sonido directo y con un ajuste de D0:100W sólo tendrá salida el sonido flanger.

Level (Nivel de Salida)

Ajusta el nivel de salida.

16: STEP-FLANGER

El efecto Step Flanger es un flanger en el que la afinación cambia en intervalos. La velocidad a la que cambia la afinación también se puede especificar en términos de valor de nota de un tempo especificado.



Pre Dly (Tiempo de Retardo)

Ajusta el retardo de tiempo a partir del cuál empieza el sonido directo hasta que se escucha el sonido procesado.

Rate (Relación)

Ajusta la relación de modulación.

Depth (Profundidad)

Ajusta la profundidad de modulación.

Fbk (Nivel de Feedback)

Ajusta la cantidad (%) de sonido procesado que se devuelve (fed back) a la entrada (input). Los valores negativos (-) invertirán la fase.

Phase (Fase)

Ajusta la extensión espacial del sonido.

Step Rate # (Relación de Intervalos)

Ajusta la relación (periodo) de cambio de afinación. Se puede ajustar este parámetro como un valor de nota de un tempo específico. En este caso, especifique el valor de la nota deseada.

Cuando se ajusta Step Rate como un Valor de Nota

Como tempo especificado, puede utilizar el Tempo de Patch, un Tempo de Interpretación o un reloj de tempo del sistema del XP-30.

Si desea utilizar un tempo fijo en el modo Patch (ajuste del parámetro Tempo), ajuste el parámetro Source (PATCH/ COMMON/PATCH CLOCK) en PATCH y ajuste el tempo que desee.

Si desea utilizar el reloj de tempo del sistema en el modo Patch, ajuste el parámetro Source (PATCH/COMMON/ PATCH CLOCK) en SYSTEM.

Si desea utilizar un tempo fijo en el modo Performance (ajuste del parámetro Tempo), ajuste el parámetro Source (PERFORM/COMMON/PERFORM CLOCK) en PERFORM y ajuste el tempo que desee.

Si desea utilizar el reloj de tempo del sistema en el modo Performance, ajuste el parámetro Source (PERFORM/ COMMON/PERFORM CLOCK) en SYSTEM.

LowGain
Ajusta el gain del intervalo de la frecuencia baja.

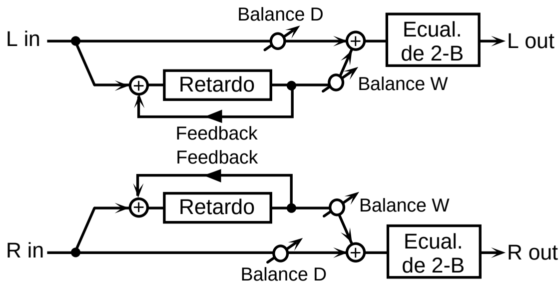
Hi Gain
Ajusta el gain del intervalo de la frecuencia alta.

Balance (Balance de Efecto)
Ajusta el balance de volumen entre el sonido directo y el sonido flanger. Con un ajuste de D100:0W, sólo tendrá salida el sonido directo y con un ajuste de D0:100W sólo tendrá salida el sonido flanger.

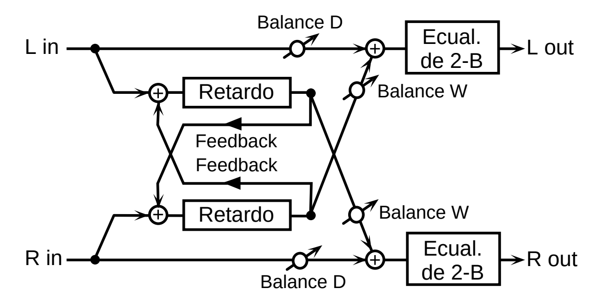
Level (Nivel de Salida)
Ajusta el nivel de salida.

17: STEREO-DELAY
Se trata de un retardo estéreo.

Cuando el Modo Feedback está en NORMAL:



Cuando el Modo Feedback está en CROSS:



Delay L (Tiempo de Retardo Izquierdo)
Ajusta el tiempo a partir del cuál el sonido original empieza hasta que se escucha el sonido del retardo izquierdo.

Delay R (Tiempo de Retardo Derecho)
Ajusta el tiempo a partir del cuál el sonido original empieza hasta que se escucha el sonido del retardo derecho.

Fbk (Nivel de Feedback)
Ajusta la proporción (%) del sonido de retardo que se devuelve al efecto. Los valores negativos (-) invertirán la fase.

Mode (Modo Feedback)
Selecciona la forma en que se devuelve el sonido de retardo al efecto.

NORMAL: El sonido de retardo izquierdo se devolverá al retardo izquierdo y el sonido de retardo derecho se devolverá al retardo derecho.

CROSS: El sonido de retardo izquierdo se devolverá al retardo derecho y el sonido de retardo derecho se devolverá al retardo izquierdo.

Phase L (Fase de Feedback Izquierda)
Selecciona la fase del sonido de retardo izquierdo.

NORMAL: No se cambia la fase.

INVERT: Se invierte la fase.

Phase R (Fase de Feedback derecha)
Selecciona la fase del sonido de retardo derecho.

NORMAL: No se cambia la fase.

INVERT: Se invierte la fase.

HF Damp (Amortiguación HF)
Ajusta la frecuencia superior donde se cortará el sonido de retorno al efecto. Si no desea cortar las frecuencias superiores del feedback, ajuste este parámetro en BYPASS.

LowGain
Ajusta el gain del intervalo de la frecuencia baja.

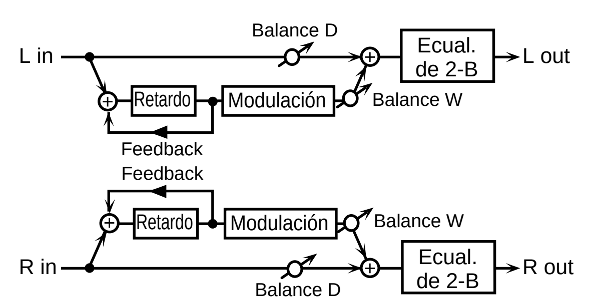
Hi Gain
Ajusta el gain del intervalo de la frecuencia alta.

Balance (Balance de Efecto)
Ajusta el balance de volumen entre el sonido directo y el sonido de retardo. Con un ajuste de D100:0W, sólo tendrá salida el sonido directo y con un ajuste de D0:100W sólo tendrá salida el sonido de retardo.

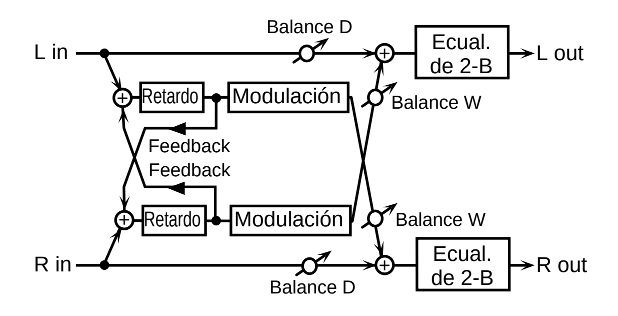
Level (Nivel de Salida)
Ajusta el nivel de salida.

18: MODULATION-DELAY
Este efecto añade modulación al sonido retardado, produciendo así un efecto parecido al del flanger.

Cuando el Modo Feedback se encuentra en NORMAL:



Cuando el Modo Feedback se encuentra en CROSS:



Delay L (Tiempo de Retardo Izquierdo)
Ajusta el tiempo a partir del cuál el sonido original empieza hasta que se escucha el sonido del retardo izquierdo.

Delay R (Tiempo de Retardo Derecho)

Ajusta el tiempo a partir del cuál el sonido original empieza hasta que se escucha el sonido del retardo derecho.

Fbk (Nivel de Feedback)

Ajusta la proporción (%) del sonido de retardo que se devuelve al efecto. Los valores negativos (-) invertirán la fase.

Mode (Modo Feedback)

Selecciona la forma en que se devuelve el sonido de retardo al efecto.

NORMAL: El sonido de retardo izquierdo se devolverá al retardo izquierdo y el sonido de retardo derecho se devolverá al retardo derecho.

CROSS: El sonido de retardo izquierdo se devolverá al retardo derecho y el sonido de retardo derecho se devolverá al retardo izquierdo.

Rate # (Relación #)

Ajusta la velocidad de modulación.

Depth (Profundidad)

Ajusta la profundidad de modulación.

Phase (Fase)

Ajusta la extensión espacial del sonido.

HF Damp (Amortiguación HF)

Ajusta la frecuencia superior donde se cortará el sonido de retorno al efecto. Si no desea cortar las frecuencias superiores del feedback, ajuste este parámetro en BYPASS.

LowGain

Ajusta el gain del intervalo de la frecuencia baja.

Hi Gain

Ajusta el gain del intervalo de la frecuencia alta.

Balance (Balance de Efecto)

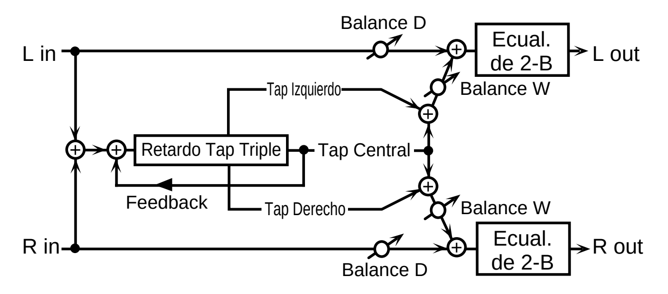
Ajusta el balance de volumen entre el sonido directo y el sonido de retardo de la modulación. Con un ajuste de D100:0W sólo tendrá salida el sonido directo y con un ajuste de D0:100W sólo tendrá salida el sonido de retardo de la modulación.

Level (Nivel de Salida)

Ajusta el nivel de salida.

19: TRIPLE-TAP-DELAY

El Retardo Tap Triple produce tres sonidos de retardo; centro, izquierda, derecha. Se puede especificar el tiempo de retardo central como un valor de nota de un tempo específico.



Delay C (Tiempo de Retardo Central)
Delay L (Tiempo de Retardo Izquierdo)
Delay R (Tiempo de Retardo Derecho)

Ajusta el retardo de tiempo a partir del sonido directo hasta que se escuche el sonido de retardo. Se puede ajustar este parámetro como un valor de nota de un tempo específico. En este caso, especifique el valor de la nota que desee.

Cuando se ajusta Step Rate como un Valor de Nota

Como tempo especificado, puede utilizar el Tempo de Patch, un Tempo de Interpretación o un reloj de tempo del sistema del XP-30.
Si desea utilizar un tempo fijo en el modo Patch (ajuste del parámetro Tempo), ajuste el parámetro Source (PATCH/COMMON/PATCH CLOCK) en PATCH y ajuste el tempo que desee.
Si desea utilizar el reloj de tempo del sistema en el modo Patch, ajuste el parámetro Source (PATCH/ COMMON/PATCH CLOCK) en SYSTEM.
Si desea utilizar un tempo fijo en el modo Performance (ajuste del parámetro Tempo), ajuste el parámetro Source (PERFORM/COMMON/PERFORM CLOCK) en PERFORM y ajuste el tempo que desee.
Si desea utilizar el reloj de tempo del sistema en el modo Performance, ajuste el parámetro Source (PERFORM/COMMON/PERFORM CLOCK) en SYSTEM.

Fbk (Nivel de Feedback)

Ajusta la proporción (%) del sonido de retardo que se devuelve al efecto. Los valores negativos (-) invertirán la fase.

Level C (Nivel Central)
Level L (Nivel Izquierdo)
Level R (Nivel Derecho)

Ajusta el volumen de cada sonido de retardo.

HF Damp (Amortiguación HF)

Ajusta la frecuencia superior donde se cortará el sonido de retorno al efecto. Si no desea cortar las frecuencias superiores del feedback, ajuste este parámetro en BYPASS.

LowGain

Ajusta el gain del intervalo de la frecuencia baja.

Hi Gain

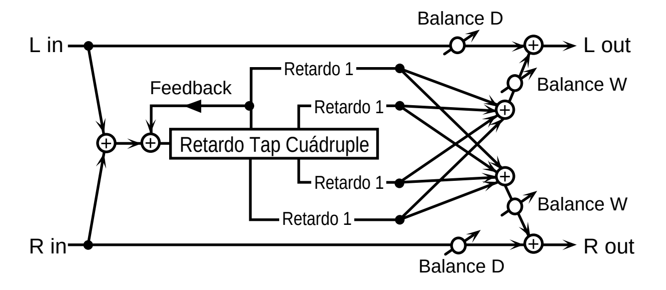
Ajusta el gain del intervalo de la frecuencia alta.

Balance (Balance de Efecto)

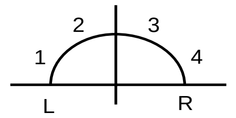
Ajusta el balance de volumen entre el sonido directo y el sonido de retardo de la modulación. Con un ajuste de D100:0W sólo tendrá salida el sonido directo y con un ajuste de D0:100W sólo tendrá salida el sonido de retardo de la modulación.

Level (Nivel de Salida)
Ajusta el nivel de salida.

20: QUADRUPLE-TAP-DELAY
El Retardo Tap Cuádruple dispone de cuatro retardos. Se puede especificar cada uno de los parámetros de Delay Time (Tiempo de Retardo) como una longitud de nota del tempo seleccionado.



La posición estéreo de cada sonido de retardo es como se muestra a continuación.



Delay 1 (Tiempo de Retardo 1)
Delay 2 (Tiempo de Retardo 2)
Delay 3 (Tiempo de Retardo 3)
Delay 4 (Tiempo de Retardo 4)
Ajusta el retardo de tiempo a partir del sonido directo hasta que se escuche el sonido de retardo. Se puede ajustar este parámetro como un valor de nota de un tempo específico. En este caso, especifique el valor de la nota que desee.

Cuando se ajusta Step Rate como un Valor de Nota

Como tempo especificado, puede utilizar el Tempo de Patch, un Tempo de Interpretación o un reloj de tempo del sistema del XP-30.
Si desea utilizar un tempo fijo en el modo Patch (ajuste del parámetro Tempo), ajuste el parámetro Source (PATCH/COMMON/PATCH CLOCK) en PATCH y ajuste el tempo que desee.
Si desea utilizar el reloj de tempo del sistema en el modo Patch, ajuste el parámetro Source (PATCH/COMMON/PATCH CLOCK) en SYSTEM.
Si desea utilizar un tempo fijo en el modo Performance (ajuste del parámetro Tempo), ajuste el parámetro Source (PERFORM/COMMON/PERFORM CLOCK) en PERFORM y ajuste el tempo que desee.
Si desea utilizar el reloj de tempo del sistema en el modo Performance, ajuste el parámetro Source (PERFORM/COMMON/PERFORM CLOCK) en SYSTEM.

Level 1 (Nivel 1)
Level 2 (Nivel 2)
Level 3 (Nivel 3)
Level 4 (Nivel 4)
Ajusta el volumen de cada sonido de retardo.

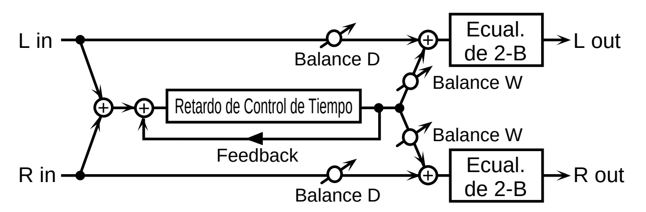
Fbk (Nivel de Feedback)
Ajusta la proporción (%) del sonido de retardo que se devuelve al efecto. Los valores negativos (-) invertirán la fase.

HF Damp (Amortiguación HF)
Ajusta la frecuencia superior donde se cortará el sonido de retorno al efecto. Si no desea cortar las frecuencias superiores del feedback, ajuste este parámetro en BYPASS.

Balance (Balance de Efecto)
Ajusta el balance de volumen entre el sonido directo y el sonido de retardo de la modulación. Con un ajuste de D100:0W sólo tendrá salida el sonido directo y con un ajuste de D0:100W sólo tendrá salida el sonido de retardo de la modulación.

Level (Nivel de Salida)
Ajusta el nivel de salida.

21: TIME-CONTROL-DELAY
Este efecto le permite utilizar un controlador específico (el controlador seleccionado en la Fuente de Control EFX) para controlar en tiempo real el tiempo de retardo y la afinación. Con una longitud de retardo mayor disminuirá la afinación y con un retardo más corto aumentará la afinación.



Delay (Tiempo de Retardo)
Ajusta el retardo de tiempo a partir del sonido directo hasta que se escuche el sonido de retardo.

Accel (Aceleración)
Este parámetro ajusta el tiempo sobre el que el Tiempo de Retardo cambiará del ajuste actual a un nuevo ajuste especificado. La relación de cambio para el Tiempo de Retardo afecta directamente a la relación de cambio de afinación.

Fbk (Nivel de Feedback)
Ajusta la proporción (%) del sonido de retardo que se devuelve al efecto. Los valores negativos (-) invertirán la fase.

HF Damp (Amortiguación HF)
Ajusta la frecuencia superior donde se cortará el sonido de retorno al efecto. Si no desea cortar las frecuencias superiores del feedback, ajuste este parámetro en BYPASS.

Pan (Panoramización de Salida)
Ajusta la posición estéreo del sonido de retardo. L64 es el máximo a la izquierda, 0 es el centro y 63R es el máximo a la derecha.

LowGain

Ajusta el gain del intervalo de la frecuencia baja.

Hi Gain

Ajusta el gain del intervalo de la frecuencia alta.

Balance (Balance de Efecto)

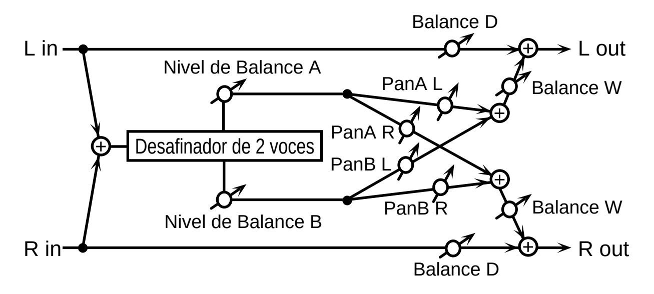
Ajusta el balance de volumen entre el sonido directo y el sonido de retardo de la modulación. Con un ajuste de D100:0W sólo tendrá salida el sonido directo y con un ajuste de D0:100W sólo tendrá salida el sonido de retardo de la modulación.

Level (Nivel de Salida)

Ajusta el nivel de salida.

22: 2VOICE-PITCH-SHIFTER

Un desafinador conmuta la afinación del sonido original. Este desafinador de 2 voces dispone de dos desafinadores y puede añadir dos sonidos desafinados al sonido original.



Coarse A (Afinación Aproximada A) #1

Ajusta la afinación del Pitch Shift A en intervalos de semitono (octavas de -2 - +1).

Fine A (Afinación Precisa A) #1

Define ajustes precisos para la afinación de Pitch Shift A en intervalos de 2-centésimas (centésimas de –100 - +100).

* *Una centésima es 1/100ª de un semitono.*

Pan A (Panoramización de Salida A)

Ajusta la posición estéreo del sonido Pitch Shift A. L64 es el máximo a la izquierda, 0 es el centro y 63R es el máximo a la derecha.

PreDly A (Tiempo de Pre Retardo A)

Ajusta el retardo de tiempo a partir del inicio del sonido directo hasta que se oye el sonido Pitch Shift A.

Coarse B (Afinación Aproximada B) #2

Ajusta la afinación del Pitch Shift B en intervalos de semitono (octavas de -2 - +1).

Fine B (Afinación Precisa B) #2

Define ajustes precisos para la afinación de Pitch Shift B en intervalos de 2-centésimas (centésimas de –100 - +100).

* *Una centésima es 1/100ª de un semitono.*

Pan B (Panoramización de Salida B)

Ajusta la posición estéreo del sonido Pitch Shift B. L64 es el máximo a la izquierda, 0 es el centro y 63R es el máximo a la derecha.

PreDly B (Tiempo de Pre Retardo B)

Ajusta el retardo de tiempo a partir del inicio del sonido directo hasta que se oye el sonido Pitch Shift B.

Mode (Modo Desafinador)

Los valores altos de este parámetro provocarán una respuesta más lenta, pero una afinación más sólida.

Lvl Bal (Balance de Nivel)

Ajusta el balance del volumen entre los sonidos del Pitch Shift A y el Pitch Shift B.

Balance (Balance de Efecto)

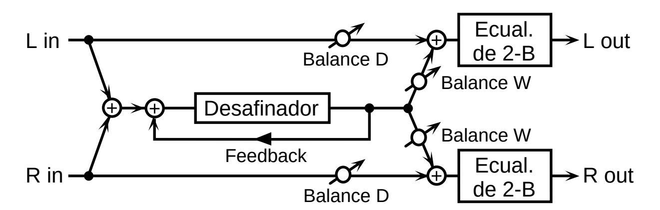
Ajusta el balance de volumen entre el sonido directo y el sonido de desafinación. Con un ajuste de D100:0W sólo tendrá salida el sonido directo y con un ajuste de D0:100W sólo tendrá salida el sonido de desafinación.

Level (Nivel de Salida)

Ajusta el nivel de salida.

23: FBK-PITCH-SHIFTER (Feedback Pitch Shifter)

Este desafinador le permite devolver el sonido desafinado al efecto.



Coarse (Afinación Aproximada) #1

Ajusta la afinación del sonido desafinado en intervalos de semitonos (octavas de –2 - +1).

Fine (Afinación Precisa) #1

Define ajustes precisos para la afinación del sonido desafinado en intervalos de 2-centésimas (-100 - + 100).

* *Una centésima es 1/100ª de un semitono.*

Fbk (Nivel de Feedback)

Ajusta la proporción (%) del sonido procesado que se devuelve al efecto. Los ajustes negativos (-) invertirán la fase.

Pre Dly (Tiempo de Pre Retardo)

Ajusta el retardo de tiempo a partir del inicio del sonido directo hasta que se oye el sonido retardado.

Mode (Modo Desafinador)

Los valores altos de este parámetro provocarán una respuesta más lenta, pero una afinación más sólida.

Pan (Panoramización de Salida)

Ajusta la posición estéreo del sonido Pitch Shift. L64 es el máximo a la izquierda, 0 es el centro y 63R es el máximo a la derecha.

LowGain

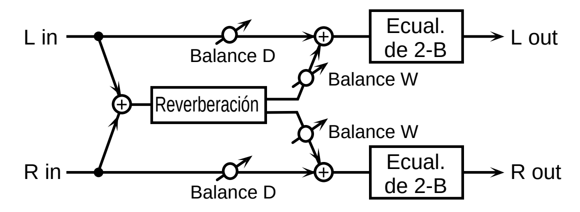
Ajusta el gain del intervalo de la frecuencia baja.

Hi Gain
Ajusta el gain del intervalo de la frecuencia alta.

Balance (Balance de Efecto)
Ajusta el balance de volumen entre el sonido directo y el sonido de desafinación. Con un ajuste de D100:0W sólo tendrá salida el sonido directo y con un ajuste de D0:100W sólo tendrá salida el sonido de desafinación.

Level (Nivel de Salida)
Ajusta el nivel de salida.

24: REVERB
El efecto de Reverb añade reverberación al sonido y simula un espacio acústico.



Type (Tipo de Reverberación)
Selecciona el tipo de efecto de Reverberación.
ROOM1: reverberación densa con caída corta
ROOM2: reverberación poco densa con caída corta
STAGE1: reverberación con una reverberación posterior mayor
STAGE2: reverberación con fuertes reflexiones iniciales
HALL1: reverberación con reverberación clara
HALL2: reverberación con reverberación potente

Pre Dly (Tiempo de Pre Retardo)
Ajusta el retardo de tiempo a partir del inicio del sonido directo hasta que se oye el sonido de reverberación.

Time (Tiempo de Reverberación)
Ajusta la longitud de tiempo de la reverberación.

HF Damp (Amortiguación HF)
Ajusta la frecuencia superior donde se cortará el sonido de reverberación. Si se ajusta la frecuencia en una posición baja, se cortarán muchas de las frecuencias altas, con lo que se obtendrá una reverberación más suave y enmudecida. Si no desea que se corten las frecuencias altas, ajuste este parámetro en BYPASS.

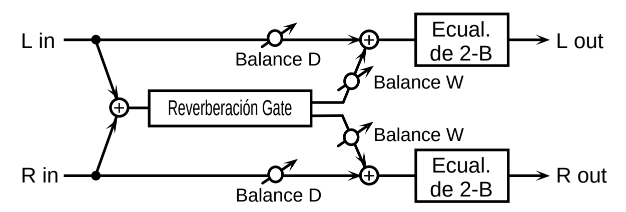
LowGain
Ajusta el gain del intervalo de la frecuencia baja.

Hi Gain
Ajusta el gain del intervalo de la frecuencia alta.

Balance (Balance de Efecto)
Ajusta el balance de volumen entre el sonido directo y el sonido de reverberación. Con un ajuste de D100:0W sólo tendrá salida el sonido directo y con un ajuste de D0:100W sólo tendrá salida el sonido de reverberación.

Level (Nivel de Salida)
Ajusta el nivel de salida.

25: GATE-REVERB
La Reverberación de Puerta es un tipo especial de reverberación en la que se corta el sonido de reverberación antes de que finalice su longitud natural.



Type (Tipo de Reverberación de Puerta)
Selecciona el tipo de reverberación.
NORMAL: reverberación de puerta convencional
REVERSE: reverberación inversa
SWEEP1: el sonido de reverberación se desplaza de derecha a izquierda
SWEEP2: el sonido de reverberación se desplaza de izquierda a derecha

Pre Dly (Tiempo de Pre Retardo)
Ajusta el retardo de tiempo a partir del inicio del sonido directo hasta que se oye el sonido de reverberación.

Gate Time (Tiempo de Puerta)
Ajusta el tiempo a partir del momento en que se oye la reverberación hasta que desaparece.

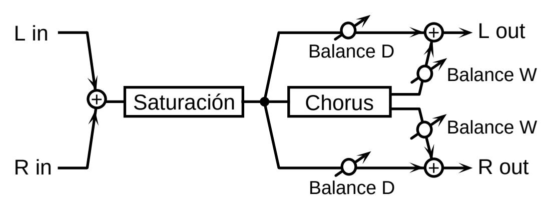
LowGain
Ajusta el gain del intervalo de la frecuencia baja.

Hi Gain
Ajusta el gain del intervalo de la frecuencia alta.

Balance (Balance de Efecto)
Ajusta el balance de volumen entre el sonido directo y el sonido de reverberación. Con un ajuste de D100:0W sólo tendrá salida el sonido directo y con un ajuste de D0:100W sólo tendrá salida el sonido de reverberación.

Level (Nivel de Salida)
Ajusta el nivel de salida.

26: OVERDRIVE→CHORUS
Este efecto conecta en serie una saturación y un chorus.



OD Drive
Ajusta el grado de distorsión de saturación. El volumen cambiará conjuntamente con el grado de distorsión.

OD Pan (Panoramización de Saturación)
Ajusta la posición estéreo del sonido de saturación. L64 es el máximo a la izquierda, 0 es el centro y 63R es el máximo a la derecha.

Cho Dly (Tiempo de Pre Retardo Chorus)
Ajusta el retardo de tiempo a partir del inicio de sonido directo hasta que se oye el sonido chorus.

ChoRate (Relación de Chorus)

Ajusta la velocidad de modulación del efecto chorus.

Chorus Depth (Profundidad del Chorus)

Ajusta la profundidad de modulación del efecto chorus.

Chorus Balance # (Balance de Chorus)

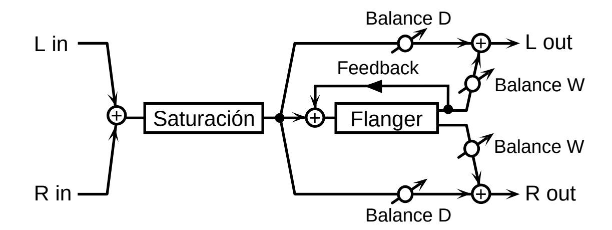
Ajusta el balance de volumen entre el sonido de saturación que se envía a través del chorus y el sonido de saturación que no se envía a través del chorus. Con un ajuste de “D100:0W,” sólo tendrá salida el sonido de saturación. Con un ajuste de “D0:100W,” sólo tendrá salida el sonido de saturación que se envía a través del chorus.

Level (Nivel de Salida)

Ajusta el nivel de salida.

27: OVERDRIVE→FLANGER

Este efecto conecta en serie una saturación y un flanger.



OD Drive

Ajusta el grado de distorsión de saturación. El volumen cambiará conjuntamente con el grado de distorsión.

OD Pan (Panoramización de Saturación)

Ajusta la posición estéreo del sonido de saturación. L64 es el máximo a la izquierda, 0 es el centro y 63R es el máximo a la derecha.

Flg Dly (Tiempo de Pre Retardo Flanger)

Ajusta el retardo de tiempo a partir del inicio de sonido directo hasta que se oye el sonido flanger.

Flg Rate (Relación de Flanger)

Ajusta la velocidad de modulación del efecto flanger.

Flg Dpt (Profundidad del Flanger)

Ajusta la profundidad de modulación del efecto flanger.

Flg Fbk (Nivel de Feedback Flanger)

Ajusta la proporción (%) del sonido flanger que se devuelve al efecto. Los valores negativos (-) invertirán la fase.

Flanger Balance (Balance de Flanger)

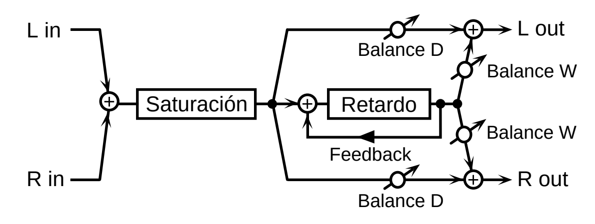
Ajusta el balance de volumen entre el sonido de saturación que se envía a través del flanger y el sonido de saturación que no se envía a través del flanger. Con un ajuste de “D100:0W,” sólo tendrá salida el sonido de saturación. Con un ajuste de “D0:100W,” sólo tendrá salida el sonido de saturación que se envía a través del flanger.

Level (Nivel de Salida)

Ajusta el nivel de salida.

28: OVERDRIVE→DELAY

Este efecto conecta en serie una saturación y un retardo.



OD Drive

Ajusta el grado de distorsión de saturación. El volumen cambiará conjuntamente con el grado de distorsión.

OD Pan (Panoramización de Saturación)

Ajusta la posición estéreo del sonido de saturación. L64 es el máximo a la izquierda, 0 es el centro y 63R es el máximo a la derecha.

DlyTime (Tiempo de Retardo)

Ajusta el retardo de tiempo a partir del inicio del sonido directo hasta que se oye el sonido de retardo.

Dly Fbk (Nivel de Feedback de Retardo)

Ajusta la proporción (%) del sonido de retardo que se devuelve al efecto. Los valores negativos (-) invertirán la fase.

Delay HF Damp (Amortiguación de Retardo HF)

Ajusta la frecuencia superior donde se cortará el sonido retardado devuelto al efecto. Si no desea cortar las frecuencias superiores del feedback, ajuste este parámetro en BYPASS.

Delay Balance (Balance de Retardo)

Ajusta el balance de volumen entre el sonido de saturación que se envía a través del retardo y el sonido de saturación que no se envía a través del retardo. Con un ajuste de “D100:0W,” sólo tendrá salida el sonido de saturación. Con un ajuste de “D0:100W,” sólo tendrá salida el sonido de saturación que se envía a través del retardo.

Level (Nivel de Salida)

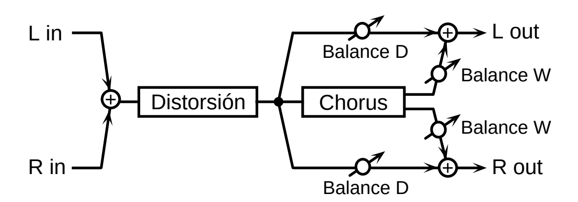
Ajusta el nivel de salida.

29: DISTORTION→CHORUS

Este efecto conecta en serie una distorsión y un chorus. Los parámetros son esencialmente los mismos que en “26: OVERDRIVE→CHORUS,” con la excepción de los siguientes apartados.

OD Drive → Dist Drive (Especifique la cantidad de distorsión.)

OD Pan → Dist Pan (Especifique la posición estéreo del sonido de distorsión.)

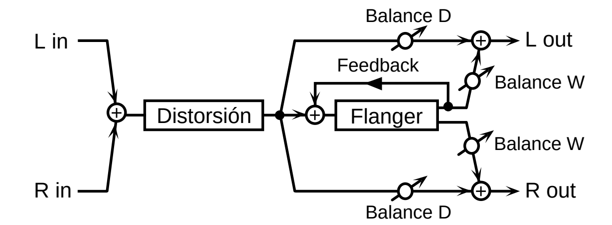


30: DISTORTION→FLANGER

Este efecto conecta en serie una distorsión y un flanger. Los parámetros son esencialmente los mismos que en "27: OVERDRIVE-FLANGER," con la excepción de los siguientes apartados.

OD Drive → Dist Drive (Especifique la cantidad de distorsión.)

OD Pan → Dist Pan (Especifique la posición estéreo del sonido de distorsión.)

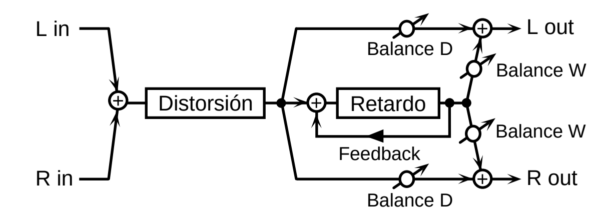


31: DISTORTION→DELAY

Este efecto conecta en serie una distorsión y un retardo. Los parámetros son esencialmente los mismos que en "28: OVERDRIVE-DELAY," con la excepción de los siguientes apartados.

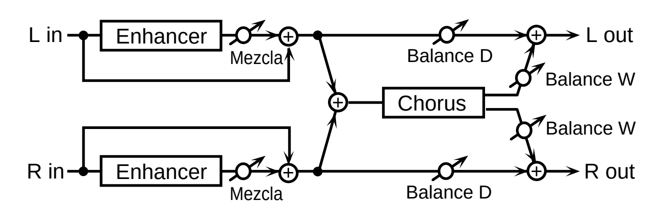
OD Drive → Dist Drive (Especifique la cantidad de distorsión.)

OD Pan → Dist Pan (Especifique la posición estéreo del sonido de distorsión.)



32: ENHANCER→CHORUS

Este efecto conecta en serie un enhancer y un chorus.



Enhancer Sens

Ajusta la sensibilidad del enhancer.

Enhancer Mix (Nivel de Mezcla Enhancer)

Ajusta la frecuencia con la que los sobretonos generados mediante el enhancer se combinan con el sonido directo.

Cho Dly (Tiempo de Pre Retardo Chorus)

Ajusta el retardo de tiempo a partir del inicio de sonido directo hasta que se oye el sonido chorus.

ChoRate (Relación de Chorus)

Ajusta la velocidad de modulación del efecto chorus.

Chorus Depth (Profundidad del Chorus)

Ajusta la profundidad de modulación del efecto chorus.

Chorus Balance # (Balance de Chorus)

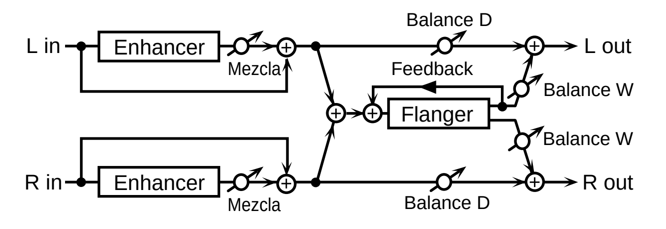
Ajusta el balance de volumen entre el sonido enhancer que se envía a través del chorus y el sonido enhancer que no se envía a través del chorus. Con un ajuste de "D100:0W," sólo tendrá salida el sonido enhancer. Con un ajuste de "D0:100W," sólo tendrá salida el sonido enhancer que se envía a través del chorus.

Level (Nivel de Salida)

Ajusta el nivel de salida.

33: ENHANCER→FLANGER

Este efecto conecta en serie un enhancer y un flanger.



Enhancer Sens

Ajusta la sensibilidad del enhancer.

Enhancer Mix (Nivel de Mezcla Enhancer)

Ajusta la frecuencia con la que los sobretonos generados mediante el enhancer se combinan con el sonido directo.

Flg Dly (Tiempo de Pre Retardo Flanger)

Ajusta el retardo de tiempo a partir del inicio de sonido directo hasta que se oye el sonido flanger.

Flg Rate (Relación de Flanger)

Ajusta la velocidad de modulación del efecto flanger.

Flg Dpt (Profundidad del Flanger)

Ajusta la profundidad de modulación del efecto flanger.

Flg Fbk (Nivel de Feedback Flanger)

Ajusta la proporción (%) del sonido flanger que se devuelve al efecto. Los valores negativos (-) invertirán la fase.

Flanger Balance # (Balance de Flanger)

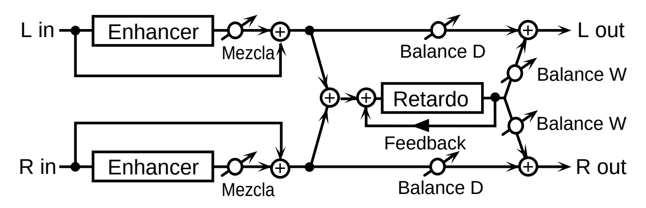
Ajusta el balance de volumen entre el sonido enhancer que se envía a través del flanger y el sonido enhancer que no se envía a través del flanger. Con un ajuste de "D100:0W," sólo tendrá salida el sonido enhancer. Con un ajuste de "D0:100W," sólo tendrá salida el sonido enhancer que se envía a través del flanger.

Level (Nivel de Salida)

Ajusta el nivel de salida.

34: ENHANCER→DELAY

Este efecto conecta en serie un enhancer y un retardo.



Enhancer Sens

Ajusta la sensibilidad del enhancer.

Enhancer Mix (Nivel de Mezcla Enhancer)

Ajusta la frecuencia con la que los sobretonos generados mediante el enhancer se combinan con el sonido directo.

DlyTime (Tiempo de Retardo)

Ajusta el retardo de tiempo a partir del inicio del sonido directo hasta que se oye el sonido de retardo.

Dly Fbk (Nivel de Feedback de Retardo)

Ajusta la proporción (%) del sonido de retardo que se devuelve al efecto. Los valores negativos (-) invertirán la fase.

Delay HF Damp (Amortiguación de Retardo HF)

Ajusta la frecuencia superior donde se cortará el sonido retardado devuelto al efecto. Si no desea cortar las frecuencias superiores del feedback, ajuste este parámetro en BYPASS.

Delay Balance # (Balance de Retardo)

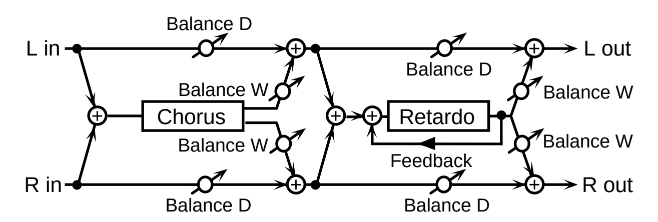
Ajusta el balance de volumen entre el sonido enhancer que se envía a través del retardo y el sonido enhancer que no se envía a través del retardo. Con un ajuste de “D100:0W,” sólo tendrá salida el sonido enhancer. Con un ajuste de “D0:100W,” sólo tendrá salida el sonido enhancer que se envía a través del retardo.

Level (Nivel de Salida)

Ajusta el nivel de salida.

35: CHORUS→DELAY

Este efecto conecta en serie un chorus y una unidad de retardo.



Cho Dly (Tiempo de Pre Retardo Chorus)

Ajusta el retardo de tiempo a partir del inicio de sonido directo hasta que se oye el sonido chorus.

ChoRate (Relación de Chorus)

Ajusta la velocidad de modulación del efecto chorus.

Chorus Depth (Profundidad del Chorus)

Ajusta la profundidad de modulación del efecto chorus.

Cho Bal (Balance de Chorus)

Ajusta el balance de volumen entre el sonido directo y el sonido chorus. Con un ajuste de “D100:0W,” sólo tendrá salida el sonido directo. Con un ajuste de “D0:100W,” sólo tendrá salida el sonido chorus.

DlyTime (Tiempo de Retardo)

Ajusta el retardo de tiempo a partir del inicio del sonido directo hasta que se oye el sonido de retardo.

Dly Fbk (Nivel de Feedback de Retardo)

Ajusta la proporción (%) del sonido de retardo que se devuelve al efecto. Los valores negativos (-) invertirán la fase.

Delay HF Damp (Amortiguación de Retardo HF)

Ajusta la frecuencia superior donde se cortará el sonido retardado devuelto al efecto. Si no desea cortar las frecuencias superiores del feedback, ajuste este parámetro en BYPASS.

Delay Balance # (Balance de Retardo)

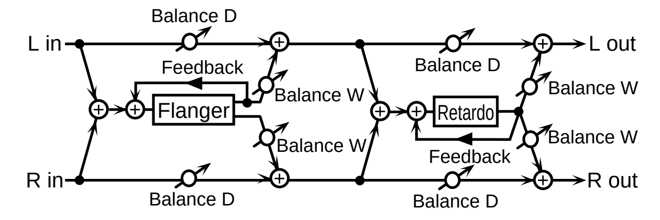
Ajusta el balance de volumen entre el sonido chorus que se envía a través del retardo y el sonido chorus que no se envía a través del retardo. Con un ajuste de “D100:0W,” sólo tendrá salida el sonido chorus. Con un ajuste de “D0:100W,” sólo tendrá salida el sonido chorus que se envía a través del retardo.

Level (Nivel de Salida)

Ajusta el nivel de salida.

36: FLANGER→DELAY

Este efecto conecta en serie un flanger y un retardo.



Flg Dly (Tiempo de Pre Retardo Flanger)

Ajusta el retardo de tiempo a partir del inicio de sonido directo hasta que se oye el sonido flanger.

Flg Rate (Relación de Flanger)

Ajusta la velocidad de modulación del efecto flanger.

Flg Dpt (Profundidad del Flanger)

Ajusta la profundidad de modulación del efecto flanger.

Flg Fbk (Nivel de Feedback Flanger)

Ajusta la proporción (%) del sonido flanger que se devuelve al efecto. Los valores negativos (-) invertirán la fase.

Flg Bal (Balance del Flanger)

Ajusta el balance de volumen entre el sonido directo y el sonido flanger. Con un ajuste de “D100:0W,” sólo tendrá salida el sonido directo. Con un ajuste de “D0:100W,” sólo tendrá salida el sonido flanger.

DlyTime (Tiempo de Retardo)

Ajusta el retardo de tiempo a partir del inicio del sonido directo hasta que se oye el sonido de retardo.

Dly Fbk (Nivel de Feedback de Retardo)

Ajusta la proporción (%) del sonido de retardo que se devuelve al efecto. Los valores negativos (-) invertirán la fase.

Delay HF Damp (Amortiguación de Retardo HF)

Ajusta la frecuencia superior donde se cortará el sonido retardado devuelto al efecto. Si no desea cortar las frecuencias superiores del feedback, ajuste este parámetro en BYPASS.

Delay Balance # (Balance de Retardo)

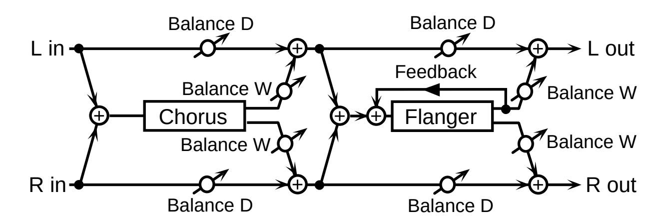
Ajusta el balance de volumen entre el sonido flanger que se envía a través del retardo y el sonido flanger que no se envía a través del retardo. Con un ajuste de "D100:0W," sólo tendrá salida el sonido flanger. Con un ajuste de "D0:100W," sólo tendrá salida el sonido flanger que se envía a través del retardo.

Level (Nivel de Salida)

Ajusta el nivel de salida.

37: CHORUS→FLANGER

Este efecto conecta en serie un chorus y un flanger.



Cho Dly (Tiempo de Pre Retardo Chorus)

Ajusta el retardo de tiempo a partir del inicio de sonido directo hasta que se oye el sonido chorus.

ChoRate (Relación de Chorus)

Ajusta la velocidad de modulación del efecto chorus.

Chorus Depth (Profundidad del Chorus)

Ajusta la profundidad de modulación del efecto chorus.

Cho Bal (Balance de Chorus)

Ajusta el balance de volumen entre el sonido directo y el sonido chorus. Con un ajuste de "D100:0W," sólo tendrá salida el sonido directo. Con un ajuste de "D0:100W," sólo tendrá salida el sonido chorus.

Flg Dly (Tiempo de Pre Retardo Flanger)

Ajusta el retardo de tiempo a partir del inicio de sonido directo hasta que se oye el sonido flanger.

Flg Rate (Relación de Flanger)

Ajusta la velocidad de modulación del efecto flanger.

Flg Dpt (Profundidad del Flanger)

Ajusta la profundidad de modulación del efecto flanger.

Flg Fbk (Nivel de Feedback Flanger)

Ajusta la proporción (%) del sonido flanger que se devuelve al efecto. Los valores negativos (-) invertirán la fase.

Flanger Balance # (Balance de Flanger)

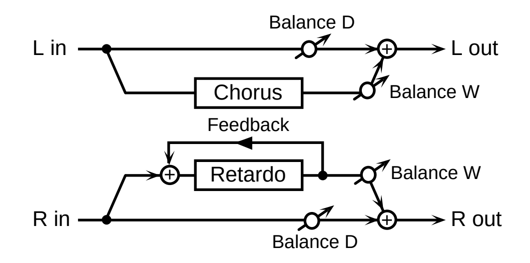
Ajusta el balance de volumen entre el sonido chorus y el sonido chorus que se envía a través del flanger. Con un ajuste de "D100:0W", sólo tendrá salida el sonido chorus. Con un ajuste de "D0:100W," sólo tendrá salida el sonido chorus que pasa a través del flanger.

Level (Nivel de Salida)

Ajusta el nivel de salida.

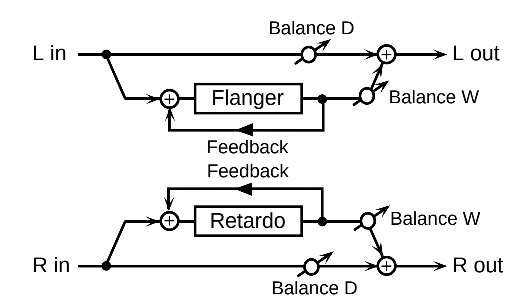
38: CHORUS/DELAY

Este efecto conecta en paralelo un chorus y un retardo. Los parámetros son los mismo que en "35: CHORUS→DELAY." No obstante, el parámetro Delay Balance (Balance de Retardo) ajusta el balance de volumen entre el sonido directo y el sonido de retardo.



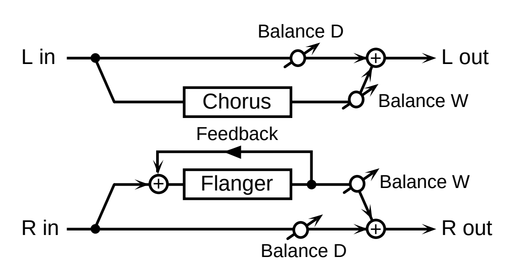
39: FLANGER/DELAY

Este efecto conecta en paralelo un flanger y un retardo. Los parámetros son los mismo que en "36: FLANGER→DELAY." No obstante, el parámetro Delay Balance (Balance de Retardo) ajusta el balance de volumen entre el sonido directo y el sonido de retardo.

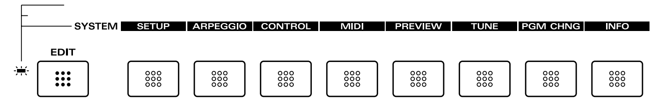


40: CHORUS/FLANGER

Este efecto conecta en paralelo un chorus y un flanger. Los parámetros son los mismos que en "37: CHORUS→FLANGER." No obstante, el parámetro Flanger Balance (Balance de Flanger) ajusta el balance de volumen entre el sonido directo y el sonido de flanger.



Ajustes del Entorno Operativo del XP-30 (Parámetros del Sistema y sus funciones)



■ Visualización del contraste de la pantalla y ajustes del Reloj (SETUP)

CONFIGURACIÓN DEL SISTEMA

LCD Contrast (Contraste de la LCD)

Ajusta el contraste (brillo) de la pantalla.

Modo Power Up (Activación)

Selecciona la condición en que se encontrará el XP-30 cuando éste se active.

LAST-SET: El XP-30 se iniciará con las mismas condiciones en que se encontraba cuando se desactivó.

DEFAULT: El XP-30 estará listo para reproducir el Patch "USER:001."

Patch Remain (Conmutador de Permanencia de Patch)

Si desea que las notas que suenan actualmente se desactiven cuando seleccione un nuevo Patch (Grupo de percusión), ajuste este parámetro en OFF.

* *Los ajustes de los efectos cambian en el momento en que pasa a un nuevo Patch o Grupo de percusión, sin que el ajuste de Patch Remain tenga ninguna influencia. Debido a esto, algunos ajustes de efectos pueden provocar que no se oigan notas que antes sí se oían, aunque Patch Remain esté activado.*

Clock Source (Fuente de Reloj)

Especifica el reloj de tempo del sistema.

INT: El reloj interno será el reloj de tempo para el sistema.

MIDI: Un reloj externo será el reloj de tempo para el sistema.

System Tempo (Tempo del Sistema)

Ajusta el tempo del sistema.

* *Si la Fuente de Reloj está ajustada en MIDI, el tempo se sincronizará con los mensajes de reloj recibidos desde un aparato MIDI externo, de manera que no será posible ajustar el valor de tempo. El tempo del reloj externo se visualizará entre paréntesis.*

Modo Category Select (Selección de Categoría)

Si busca patches, especifique el patch que se seleccionará cuando pulse la tecla numérica.

LAST-SET: Quedará seleccionado el último patch que se seleccionó durante la última búsqueda de patches.

DEFAULT: Quedará seleccionado el patch por defecto de fábrica.

■ Ajustes de Arpegio (ARPEGGIO)

Aquí puede ajustar los parámetros para el Arpeggiator.

ARPEGGIO

Style (Estilo)

Ajusta el estilo del arpegio. Tiene 43 opciones para seleccionar. Para crear su propio estilo, elija la opción LIMITLESS.

1/4: Se dividirá el ritmo en notas negras.

1/6: Se dividirá el ritmo en tresillos de notas negras.

1/8: Se dividirá el ritmo en notas corcheas.

1/12: Se dividirá el ritmo en tresillos de notas corcheas.

1/16: Se dividirá el ritmo en notas semicorcheas.

1/32: Se dividirá el ritmo en notas fusas.

PORTAMENTO A, B: Estilo que utiliza el efecto portamento.

GLISSANDO: Estilo glissando.

SEQUENCE A–D: Estilos para patrones secuenciados.

ECHO: Estilo tipo eco.

SYNTH BASS, SLAP BASS A, SLAP BASS B, WALK BASS: Estilos adecuados para la reproducción de bajo.

RHYTHM GTR A–E: Estilos para corte de guitarra. Los estilos B-E son efectivos cuando se mantienen 3-4 notas.

3 FINGER GTR: Estilo de guitarra a tres dedos.

STRUMMING GTR: Estilo que simula un acorde de guitarra rasgada que sube (y que baja). Efectivo cuando se mantienen 5-6 notas.

KBD COMPING A, B: Estilos para fondo de instrumentos de teclado.

KBD COMPING C, D: Estilos en metros triples.

KBD COMPING E: Estilo de tipo reggae. Efectivo cuando se mantienen 3 notas.

PERCUSSION: Estilo apto para sonidos de instrumento de percusión.

HARP: Estilo de reproducción de una arpa.

SHAMISEN: Estilo de reproducción de un Shamisen.

BOUND BALL: Estilo sugestivo de una pelota que rebota.

RANDOM: Estilo en el que las notas suenan de manera aleatoria.

BOSSANOVA: Estilo con corte de guitarra bossanova. Mantenga pulsadas 3-4 notas para obtener mejores resultados. Puede incrementar el tempo y utilizar este estilo como Samba.

SALSA: Estilo típico de salsa. Mantenga pulsadas 3-4 para obtener mejores resultados.

MAMBO: Estilo típico de mambo. Mantenga pulsadas 3-4 para obtener mejores resultados.

LATIN PERCUSION: Estilo de ritmo con instrumentos de percusión Latinos como Clave, Cowbell, Clap, Bongo, Conga, Agogo, etc.

SAMBA: Estilo típico de samba. Utilícelo para patrones de ritmo o líneas de bajo.

TANGO: Estilo típico de ritmo de tango. Mantenga pulsada la nota fundamental, la tercera, la quinta de una triada etc. para obtener mejores resultados.

HOUSE: Estilo para crear fondo de piano. Mantenga pulsadas 3-4 notas para obtener mejores resultados.

LIMITLESS: Se pueden combinar todos los ajustes de los parámetros sin ningún tipo de restricción.

* *Puede realizar ajustes en los parámetros Motif, Beat Pattern, Shuffle Rate y Accent Rate de cada estilo. Consulte la sección* ***"Lista de Estilos Arpeggio"*** *(p. 182).*

Octave Range (Intervalo de Octavas)

Ajusta el intervalo de teclas en octavas sobre el cual el arpegio tendrá lugar. Si desea que el arpegio suene sólo con las notas que toca actualmente, ajuste este parámetro a 0. Para que el arpegio suene con las notas que actualmente toca y con notas una octava más arriba, ajuste este parámetro a +1. Con un ajuste de –1 el arpegio sonará con las notas que actualmente toca y con las notas de una octava inferior.

Motif

Ajusta el orden en que sonarán las notas del acorde. Algunos ajustes no estarán disponibles según el ajuste del parámetro Style.

SINGLE UP: Las notas sonarán independientemente, empezando por la nota más baja pulsada.

SINGLE DOWN: Las notas sonarán independientemente, empezando por la nota más alta pulsada.

SINGLE UP&DOWN: Las notas sonarán independientemente, empezando por la nota más baja pulsada, subiendo y luego volviendo a bajar.

SINGLE RANDOM: Las notas sonarán independientemente en un orden aleatorio.

DUAL UP: Las notas sonarán en parejas, empezando por la nota más baja pulsada.

DUAL DOWN: Las notas sonarán en parejas, empezando por la nota más alta pulsada.

DUAL UP&DOWN: Las notas sonarán en parejas, empezando por la nota más baja pulsada, subiendo y luego volviendo a bajar.

DUAL RANDOM: Las notas sonarán en parejas y en un orden aleatorio.

TRIPLE UP: Las notas que pulse sonarán tres a la vez, de baja a alta.

TRIPLE DOWN: Las notas que pulse sonarán tres a la vez, de alta a baja.

TRIPLE UP&DOWN: Las notas que pulse sonarán tres a la vez, de baja a alta y luego de alta a baja.

TRIPLE RANDOM: Las notas que pulse sonarán tres a la vez en un orden aleatorio.

NOTE ORDER: Las notas sonarán en el orden que se pulsaron. Se pueden guardar hasta 32 notas, de manera que puede crear líneas de melodía mediante la pulsación de las teclas en el orden apropiado.

GLISSANDO: Las notas se reproducirán en una escala cromática ascendente y descendente entre la tecla pulsada más baja y la tecla pulsada más alta. Pulse simplemente dos notas, la más baja y la más alta.

CHORD: Todas las notas que pulse se reproducirán simultáneamente.

BASS+CHORD1–5: La nota más baja pulsada y otras notas sonarán como un acorde.

BASS+UP1–8: La nota más baja pulsada y otras notas sonarán como un arpegio.

BASS+RANDOM1–3: La nota más baja pulsada y otras notas sonarán de forma aleatoria.

TOP+UP1–6: La nota más alta pulsada y otras notas sonarán como un arpegio.

BASS+UP+TOP: Digitación simulada de la técnica de tres dedos de una guitarra folk.

Beat Pattern (Patrón de Tiempo)

Selecciona el patrón de tiempo de entre las opciones que se presentan a continuación. Este ajuste afectará la posición del acento y la longitud de las notas para determinar el tiempo (ritmo).

Algunos ajustes no estarán disponibles dependiendo del ajuste del parámetro Style.

1/4, **1/6**, **1/8**, **1/12**, **1/16 1–3**, **1/32 1–3**, **PORTA-A 01–11**, **PORTA-B 01–15**, **SEQ-A 1–7**, **SEQ-B 1–5**, **SEQ-C 1–2**, **SEQ-D 1–8**, **ECHO 1–3**, **MUTE 01–16**, **STRUM1–8**, **REGGAE1–2**, **REFRAIN1–2**, **PERC1–4**, **WALKBS, HARP**, **BOUND**, **RANDOM**, **BOSSA NOVA**, **SALSA 1–4**, **MAMBO 1–2**, **CLAVE**, **REV CLA**, **GUIRO**, **AGOGO**, **SAMBA**, **TANGO 1–4**, **HOUSE 1–2**

Accent Rate (Frecuencia de Acento)

Modifica la fuerza de los acentos y la longitud de las notas para ajustar la sensación de "groove" del arpegio. Con un ajuste del 100% obtendrá la sensación de groove más pronunciada.

Shuffle Rate (Frecuencia de Arrastre)

Este parámetro le permite modificar la temporización de un tiempo (beat) entre dos notas (hacia abajo) una al lado de otra, para crear ritmos de arrastre. Con un ajuste del 50%, las notas tendrán un espaciado uniforme. Con valores más altos obtendrá una sensación más "esparcida" (shuffle).

Key Velocity (Velocidad de Tecla)

Ajusta la fuerza del acorde. Si desea utilizar la velocidad a la cual se tocan actualmente las notas, ajuste este parámetro en REAL. Para utilizar una velocidad constante sin tener en cuenta la fuerza con la que toca el teclado, elija un valor de entre 1-127.

Part (Parte de Arpeggio)

Cuando utilice una interpretación compuesta, puede usar este parámetro para especificar la Parte para reproducir un arpegio. Las Partes que no sean la que ha especificado, sonarán a medida que toque el teclado.

* *Este ajuste no tendrá ningún efecto si ha seleccionado la interpretación Individual, el modo Patch o el Grupo de percusión.*

Tempo

Ajusta la velocidad del arpegio. Este ajuste es el mismo que el tempo de la canción. Si se cambia este ajuste, también afectará al tempo de la reproducción de la canción.
Si el parámetro Source Clock (SYSTEM/SETUP/SYSTEM SETUP) está ajustado en INT, la pantalla visualizará Tempo(=SYS) y tendrá el mismo valor que el tempo del sistema. Con un ajuste de MIDI, la pantalla indicará Tempo(=EXT) y estará sincronizado con el reloj del aparato MIDI externo.

■ Ajustes del teclado y de los Controladores (CONTROL)

TECLADO

Transpose (Valor/Conmutador del Transponedor)

Si desea transponer el intervalo del teclado, active este conmutador (ON) y ajuste el valor de transposición que desee (en intervalos de semitonos). La tónica se visualizará entre paréntesis ( ).

* *El nombre de la nota transpuesta se visualizará en la parte inferior derecha de la pantalla de Interpretación/Patch/Grupo de percusión.*

* *Si transpone el intervalo del teclado, pulse [TRANSPOSE] y el indicador se iluminará.*

* *Para cambiar la cantidad de transposición en la pantalla PLAY, mantenga pulsado [TRANSPOSE] y pulse [-OCT] o [+OCT].*

Sens (Sensibilidad del Teclado)

Selecciona la sensibilidad del teclado.

LIGHT: ligera
MEDIUM: normal
HEAVY: pesada

Vel (Velocidad del Teclado)

Especifica el valor del teclado que se transmitirá al tocar el teclado. Si desea que se transmita la velocidad actual del teclado, ajuste esta opción en REAL. Si desea que se transmita un valor fijo de velocidad independientemente de la forma en que toque, especifique el valor que desee.

Aft (Sensibilidad del Aftertouch)

Especifica la sensibilidad del Aftertouch. Los valores altos permitirán que el Aftertouch se aplique con más facilidad. Normalmente debería dejar este ajuste en 100.

HOLD PEDAL (Pedal Hold)

Ajusta la función del pedal conectado al jack HOLD PEDAL.

Output (Salida de Pedal)

Selecciona las fuentes de sonido (la fuente de sonido interna y/o fuentes de sonido externas conectadas al conector MIDI OUT) que se controlarán mediante el pedal.

OFF: No se controlará ninguna de las fuentes.
INT: Sólo se controlará la fuente de sonido interna.
MIDI: Sólo se controlará la fuente de sonido externa.
BOTH: Se controlarán las dos fuentes de sonido, externa e interna.

Polarity (Polaridad del Pedal)

Este parámetro conmuta la polaridad del pedal Hold. En algunos pedales, la salida de la señal eléctrica mediante el pedal cuando éste se pulsa o se suelta es opuesta a otros pedales. Si su pedal tiene un efecto opuesto al que usted desea, ajuste este parámetro en **REVERSE**. Si utiliza un pedal Roland (no dispone de conmutador de polaridad), ajuste este parámetro en **STANDARD**.

CONTROL PEDAL

Asigne la función de los pedales conectados al jack CONTROL PEDAL.

Assign (Asignación de Pedal)

Seleccione la función controlada por el pedal.

CC01–95: Números de controladores 1-95 (excepto para 6, 32-63)
PITCH BEND: Pitch bend
AFTERTOUCH: Aftertouch
PROG-UP: Cada pulsación del pedal selecciona el próximo número de Interpretación, número de Patch o Grupo de percusión.
PROG-DOWN: Cada pulsación del pedal selecciona el anterior número de Interpretación, número de Patch o Grupo de percusión.
TAP-TEMPO: Tempo Tap (un tempo especificado mediante el intervalo en el que pulse el pedal).
OCT-UP: Cada pulsación del pedal sube el intervalo de teclas en intervalos de octavas (hasta 3 octavas más alto).
OCT-DOWN: Cada pulsación del pedal baja el intervalo de teclas en intervalos de octavas (hasta 3 octavas más bajo).

Output (Salida del Pedal)

Selecciona las fuentes de sonido (la fuente de sonido interna y/o fuentes de sonido externas conectadas al conector MIDI OUT) que se controlarán mediante el pedal.

OFF: No se controlará ninguna de las fuentes.
INT: Sólo se controlará la fuente de sonido interna.
MIDI: Sólo se controlará la fuente de sonido externa.
BOTH: Se controlarán las dos fuentes de sonido, externa e interna.

Polarity (Polaridad del Pedal)

Este parámetro conmuta la polaridad de los pedales. En algunos pedales, la salida de la señal eléctrica mediante el pedal cuando éste se pulsa o se suelta es opuesta a otros pedales. Si su pedal tiene un efecto opuesto al que usted desea, ajuste este parámetro en **REVERSE**. Si utiliza un pedal Roland (no dispone de conmutador de polaridad), ajuste este parámetro en **STANDARD**.

C1/C2/C3/C4 ASSIGN (Asignación de los Deslizadores C1/C2/C3/C4)

Estos parámetros ajustan las funciones controladas mediante los deslizadores C1-C4.

Assign (Asignación de los Deslizadores C1/C2/C3/C4)

Seleccione la función que controlará cada deslizador.

CC01–95: Números de controladores 1-95 (excepto para 6, 32-63).
PITCH BEND: Pitch bend
AFTERTOUCH: Aftertouch

* *Dependiendo de las funciones que se controlen, el valor podría permanecer igual aún moviendo el deslizador, aunque se cambie el Patch o la Interpretación.*

Output (Salida de los Deslizadores C1/C2/C3/C4)

Selecciona las fuentes de sonido (la fuente de sonido interna y/o fuentes de sonido externas conectadas al conector MIDI OUT) que se controlarán mediante el pedal.

OFF: No se controlará ninguna de las fuentes.
INT: Sólo se controlará la fuente de sonido interna.
MIDI: Sólo se controlará la fuente de sonido externa.
BOTH: Se controlarán las dos fuentes de sonido, externa e interna.

SYS-CTRL ASSIGN (Asignación de Control de Sistema)

Control 1/2 (Asignación 1/2 de Control de Sistema)

Estos ajustes le permiten elegir dos controladores para uso común al controlar los parámetros de un Patch o una Interpretación. Los ajustes en cada Patch (o Interpretación) determinarán si los dos controladores que elija aquí se utilizarán realmente. También deberá especificar para cada Patch (o Interpretación) los parámetros que se controlarán.

CC01–95: Números de controladores 1-95 (excepto para 6, 32-63).
PITCH BEND: Pitch bend
AFTERTOUCH: Aftertouch

* *Para utilizar los controladores seleccionados, deberá definir ajustes de los parámetros System y Patch/Performance de manera que se reciban los mensajes MIDI transmitidos mediante los controladores seleccionados.*

* *Para muchos mensajes de cambio de control, la función desempeñada por cada número se define en la especificación MIDI. Estos ajustes le permiten utilizar los mensajes de cambio de control sin tener en cuenta su función oficial definida, así pues, tenga cuidado con sus operaciones.*

CONTROL SOURCE (Fuente de Control)

Selecciona el tipo de mensaje MIDI que se utilizará para controlar cada una de las siguientes funciones.

Hold (Fuente de Control Hold)

Selecciona el tipo de mensaje de pedal que se utilizará para mantener los valores de los parámetros actuales.

OFF: No se utiliza
HOLD1: Hold 1 (controlador número 64)
SOST: Sostenuto (controlador número 66)
SOFT: Soft pedal (controlador número 67)
HOLD2: Hold 2 (controlador número 69)

Peak (Fuente de Control de Peak)

Selecciona el tipo de mensaje de pedal que se utilizará para mantener los valores recibidos más altos de los parámetros.

OFF: No se utiliza
HOLD1: Hold 1 (controlador número 64)
SOST: Sostenuto (controlador número 66)
SOFT: Soft pedal (controlador número 67)
HOLD2: Hold 2 (controlador número 69)

Volume (Fuente de Control de Volumen)

Especifica si los mensajes de Expresión (controlador número 11) afectarán o no al volumen de un Patch o a una Parte, así como a los mensajes de Volumen (controlador número 7).

VOLUME: Sólo los mensajes de Volumen, y no los mensajes de Expresión, afectarán el volumen.
VOL&EXP: Ambos mensajes, Volumen y Expresión, afectarán al volumen.

Aftertouch (Fuente de Control Aftertouch)

Especifica el tipo(s) de mensajes aftertouch que afectarán a la fuente de sonido interna.

CHANNEL: Presión de Canal (aftertouch que se aplica a todas las teclas)
POLY: Presión de tecla Polifónica (aftertouch que se aplica independientemente a cada tecla)
CH&POLY: Presión de Canal y presión de tecla Polifónica.

* *El teclado del XP-30 no puede transmitir mensajes de Presión de Tecla Polifónica.*

■ Ajustes MIDI (MIDI)

Estos parámetros determinan los ajustes del canal MIDI y cómo se tratan los datos exclusivos.

* *La primera pantalla del grupo MIDI será diferente dependiendo del modo en que se encuentra al pulsar [SYSTEM] (modo Patch/modo Performance/modo GM).*

PERFORM MIDI (Interpretación MIDI)

Define los ajustes MIDI para el modo Performance (interpretación). Para definir estos ajustes, pulse [SYSTEM] cuando se encuentre en el modo Performance, y luego pulse [MIDI], situado en la hilera de los botones de función.

Control Channel (Canal de Control de Interpretación)

Seleccione el canal de recepción utilizado para seleccionar Interpretaciones a través de MIDI (mensajes de Cambio de Programa y Selección de Banco). Si no desea utilizar los mensajes MIDI para seleccionar Interpretaciones, desactive esta opción. Si la ajusta al mismo canal que el canal de recepción de una Parte, la selección de Interpretación tendrá prioridad y no será posible seleccionar Patches en esa Parte a través de MIDI.

* *El Canal de Recepción MIDI de cada Parte se ajusta independientemente para cada Interpretación.*

Local (Conmutador Local)

Especifica si se conectará o no la sección del controlador a la fuente de sonido interna (todas las Partes). Normalmente, dejará esta opción en ON (activada), pero si desea utilizar el teclado del XP-30 y los controladores para controlar sólo las fuentes de sonido externas, desactive esta función.

* *Si desea desconectar la sección del controlador del teclado sólo de una Parte o Partes específicas, utilice el parámetro Local (PERFORM/MIDI/MIDI).*

Remote (Conmutador de Teclado Remoto)

Active este parámetro cuando desee utilizar un teclado MIDI externo en lugar del teclado del XP-30. En este caso, el canal de trasmisión del teclado MIDI externo se puede ajustar a cualquier canal. Normalmente dejará este parámetro en OFF (desactivado).

* *Ajuste este parámetro en ON si desea controlar mediante un aparato MIDI externo la interpretación que utiliza el Arpeggiator.*
* *Cuando el conmutador del teclado Remoto se encuentra en ON, todos los mensajes que llegan a MIDI IN tienen salida por MIDI OUT.*

PATCH MIDI

Define los ajustes MIDI para el modo Patch. Para definir estos ajustes, pulse [SYSTEM] cuando se encuentre en el modo Patch, y luego pulse [MIDI], que está situado en la hilera de los botones de función.

Rx-Ch (Canal de Recepción en Modo Patch)

Selecciona el canal donde se recibirán los mensajes MIDI en el modo Patch.

Tx-Ch (Canal de Transmisión en Modo Patch)

Este parámetro selecciona el canal de transmisión para los mensajes MIDI en el modo Patch. Si no desea transmitir mensajes MIDI a aparatos MIDI externos, desactive este parámetro. Si desea que el canal de transmisión se adapte siempre al Canal de Recepción en Modo Patch, ajuste este parámetro en Rx-Ch.

Local (Conmutador Local)

Especifica si se conectará o no la sección del controlador a la fuente de sonido interna (todas las Partes). Normalmente, dejará esta opción en ON (activada), pero si desea utilizar el teclado del XP-30 y los controladores para controlar sólo las fuentes de sonido externas, desactive esta función.

Remote (Conmutador de Teclado Remoto)

Active este parámetro cuando desee utilizar un teclado MIDI externo en lugar del teclado del XP-30. En este caso, el canal de trasmisión del teclado MIDI externo se puede ajustar a cualquier canal. Normalmente dejará este parámetro en OFF (desactivado).

GM MIDI

Define los ajustes MIDI para el modo GM. Para definir estos ajustes, pulse [SYSTEM] cuando se encuentre en el modo GM y luego pulse [MIDI], que está situado en la hilera de los botones de función.

Local (Conmutador Local)

Especifica si se conectará o no la sección del controlador a la fuente de sonido interna (todas las Partes). Normalmente, dejará esta opción en ON (activada), pero si desea utilizar el teclado del XP-30 y los controladores para controlar sólo las fuentes de sonido externas, desactive esta función.

RECEIVE MIDI

Seleccione si recibirá o no mensajes MIDI para seleccionar Patches, Grupos de percusión o Interpretaciones.

Program Change (Conmutador de Cambio de Programa de Recepción)

Si desea recibir los mensajes de Cambio de Programa, active esta opción (ON). Si no desea recibirlos, desactívela (OFF).

Bank Select (Conmutador de Selección de Banco de Recepción)

Si desea recibir los mensajes de Selección de Banco, active esta opción (ON). Si no desea recibirlos, desactívela (OFF).

TRANSMIT MIDI

Especifica la forma en que se transmitirán los mensajes MIDI.

Program (Conmutador de Cambio de Programa de Transmisión)

Si desea transmitir los mensajes de Cambio de Programa, active esta opción (ON). Si no desea transmitirlos, desactívela (OFF).

Bank Sel (Conmutador de Selección de Bancos de Transmisión)

Si desea transmitir los mensajes de Cambio de Programa, active esta opción (ON). Si no desea transmitirlos, desactívela (OFF).

Active Sensing (Conmutador de Detección Activa de Transmisión)

Si desea transmitir los mensajes de Detección Activa, active esta opción (ON). Si no desea transmitirlos, desactívela (OFF).

SYS-EXC MIDI (MIDI Exclusivo)

Especifica la forma en que se transmitirán y se recibirán los mensajes Exclusivos.

Device # (Número ID del Aparato Exclusivo)

Si desea transmitir o recibir mensajes Exclusivos, ajuste este parámetro de manera que sincronice con el número ID del Aparato del otro aparato MIDI.

Rx.Exc (Conmutador Exclusivo de Recepción)

Si desea recibir los mensajes Exclusivos, active esta opción (ON). Si no desea recibirlos, desactívela (OFF).

Tx.Edit (Conmutador de Datos Editados de Transmisión)

Si desea transmitir los mensajes Exclusivos para cada cambio que realice durante la edición de un Patch, una Interpretación o un Grupo de percusión, active esta opción (ON). Si no desea transmitirlos, desactívela (OFF).

Rx.Gm (Conmutador Exclusivo GM de Recepción)

Si desea recibir los mensajes Exclusivos GM, active esta opción (ON). Si no desea recibirlos, desactívela (OFF).

* *Para más detalles acerca de los mensajes MIDI GM, consulte la sección* ***"Capítulo 5. Uso del XP-30 como un Módulo de Sonido GM"*** *(p. 124).*

BANK-SEL GROUP (Grupo de Selección de Banco)

Cada Interpretación dispone de un ajuste de Grupo de Selección de Banco (PERFORM/MIDI/TRANSMIT). El parámetro Grupo de Selección de Banco de cada Interpretación especifica la forma en que se transmiten los mensajes de Selección de Banco cuando se selecciona la Interpretación. Aquí, puede especificar el Número de Selección de Banco actual que se transmite para cada una de las selecciones de BS1-7 que se realizaron en el modo Interpretación.

Number (Número de Grupo de Selección Banco)

Selecciona el Grupo de Selección Banco que desea ajustar. Los contenidos de cada número de SB están determinados mediante los siguientes ajustes para Switch, MSB y LSB.

Switch (Conmutador de Transmisión de Selección de Banco)

Si desea que el grupo de selección de Banco que ha seleccionado transmita su número de Selección de Banco asignado, active esta función (ON). Si no desea que el número de SB seleccionado transmita un mensaje de Selección de Banco, desactive esta función (OFF).

MSB (Selección de Banco MSB)

Especifica el MSB del número de Selección de Banco transmitido mediante el número de SB seleccionado.

LSB (Selección de Banco LSB)

Especifica el LSB del número de Selección de Banco transmitido por el número de SB seleccionado.

■ Ajustes de Preescucha de Frase (PREVIEW)

Especifica la forma en que reproducirá la frase cuando pulse ([PHRASE PREVIEW]).

PREVIEW MODE (Modo Preescucha)

Mode (Modo de Preescucha de Sonido)

SINGLE: Las notas especificadas mediante Nota 1-4 sonarán de manera sucesiva una a una.

CHORD: Las notas especificadas mediante Nota 1-4 sonarán de manera simultánea.

PHRASE: Sonará la frase preparada para el tipo Patch (categoría).

PREVIEW KEY (Tecla de Preescucha)

Note 1-4 (Ajuste de Nota de Preescucha 1-4)

Especifica la afinación (C-1—G9) de las cuatro notas que sonarán cuando ajuste Mode (Modo de Preescucha de Sonido) en SINGLE o en CHORD.

* *Si selecciona PHRASE en Mode, estos ajustes no tendrán ningún efecto.*

PREVIEW VELOCITY (Velocidad De Preescucha)

Especifica la velocidad (0-127) de la cuatro notas que sonarán cuando ajuste Mode (Modo de Preescucha de Sonido) en SINGLE o en CHORD.

* *Si selecciona PHRASE en Mode, estos ajustes no tendrán ningún efecto.*

■ Ajustar la Afinación (TUNE)

Los parámetros de este grupo ajustan la afinación de la fuente de sonido interna, o cambia el temperamento del teclado.

* *La pantalla SCALE del grupo TUNE será diferente dependiendo del modo en que se encontraba al pulsar [SYSTEM].*

TUNE (Afinación)

Master (Afinación Master)

Este parámetro afina la fuente de sonido interna. El valor en pantalla indica la afinación (frecuencia) de la tecla A4.

Key Shift (Transposición)

Ajusta la afinación de la fuente de sonido interna en intervalos de semitonos.

Scale Tune (Conmutador de Afinación de Escala)

Active este parámetro cuando desee reproducir una escala que no sea equivalente al temperamento. Puede especificar una escala para el modo Patch y una escala para el modo Interpretación/GM. Para ajustar la afinación de cada nota en la escala, utilice la siguiente pantalla SCALE.

* *La escala seleccionada se utiliza incluso con los mensajes MIDI recibidos de un aparato MIDI externo.*

PATCH SCALE (Escala de Patch)
KEY SCALE (Escala de Tecla)

Si desea definir una escala para utilizarla en el modo Patch, pulse [SYSTEM] mientras se encuentra en el modo Patch y luego pulse [TUNE], que se encuentra en la hilera de los botones de función, para acceder a la pantalla PATCH SCALE. Si desea definir una escala para utilizarla en el modo Interpretación/GM, pulse [SYSTEM] mientras se encuentre en el modo Interpretación y luego pulse [TUNE], que se encuentra en la hilera de los botones de función, para acceder a la pantalla KEY SCALE. Para realizar ajuste para otra Parte, utilice los botones cursor para seleccionar la Parte que desee. Defina una escala especificando el grado de diferenciación de la afinación con respecto a la afinación de temperamento igual (en intervalos de 1 centésima). En el modo Patch existen pantallas separadas para las teclas blancas y las teclas negras, y los ajustes para una octava (C-G) determinarán la afinación para todas las octavas. Puede realizar ajustes para cada tecla en cada Parte en el modo Interpretación y en el modo GM.

* *Una centésima es 1/100ª de un semitono.*

Temperamento Igual

Esta escala divide una octava en 12 partes iguales para el sistema de afinación más usado en la música Occidental. El XP-30 utiliza el temperamento igual cuando el Conmutador de Afinación de Escala está desactivado.

Temperamento puro (la tónica es una C)

Con esta afinación, los tres acordes fundamentales suenan con más riqueza comparados con el temperamento igual. Este efecto sólo se aplica a un tecla y la transposición convierte el acorde en ambiguo.

Escala Árabe

En esta escala, E y B son una nota negra más baja que C#, F# y G# son una nota negra más alta comparada con el temperamento igual. Los intervalos entre G y B, C y E, F y G#, A# y C#, y D# y F# tienen un tercera natural (el intervalo entre un tercera mayor y una tercera menor). Con el XP-30, puede tocar una escala Árabe en las teclas G, C y F.

<Ejemplos>

Nombre de nota	Temperamento igual	Temperamento puro (Tónica C)	Escala árabe
C	0	0	-6
C#	0	-8	+45
D	0	+4	-2
Eb	0	+16	-12
E	0	-14	-51
F	0	-2	-8
F#	0	-10	+43
G	0	+2	-4
G#	0	+14	+47
A	0	-16	0
Bb	0	+14	-10
B	0	-12	-49

■ Cambio de Programa (PGM CHNG)

TRANSMIT P.C (Cambio de Programa de Transmisión)

Cuando desee transmitir mensajes MIDI (Cambio de Programa y Selección de Banco) para seleccionar sonidos en un aparato MIDI externo, defina ajustes en esta pantalla y luego pulse el botón ENTER.

Channel (Canal MIDI de Transmisión)

Selecciona el canal por donde se transmitirá el mensaje MIDI.

P.C# (Cambio de Programa de Transmisión)

Selecciona el Número de Programa que desea transmitir.

Bnk-MSB (MSB Selección de Banco de Transmisión)

Selecciona el MSB (control número 0) del número de Selección de Banco que desea transmitir.

Bnk-LSB (LSB Selección de Banco de Transmisión)

Selecciona el LSB (control número 32) del número de Selección de Banco que desea transmitir.

■ Comprobar aspectos como el status de la Instalación de las Tarjetas de Ampliación de Onda (INFO).

INFO EXP (Información de las Tarjetas de Ampliación)

Aparecerán en pantalla los nombres de las Tarjetas de Ampliación de Onda instaladas en las ranuras EXP-D y E. Las ranuras que no contengan ninguna tarjeta se visualizarán como “----------------.”

* *Si se visualiza una Tarjeta de Ampliación de Onda de nombre idéntico para las dos ranuras, Expansion D: y Expansion E:, sólo será posible seleccionar datos de la Tarjeta de Ampliación de Onda instalada en la ranura EXP-D. Además, el XP-30 contiene los datos de las tres Tarjetas de Ampliación de Onda que aparecen en la siguiente lista, y si se visualiza alguno de los nombres de estas Tarjetas de Ampliación de Onda, sólo será posible seleccionar los datos instalados (XP-A-C).*
  - SR-JV80-09 “Session” (XP-A)
  - SR-JV80-02 “Orchestral” (XP-B)
  - SR-JV80-11 “Techno Collection” (XP-C)

COMPROBACIÓN DE BATERÍA

El XP-30 contiene una batería que guarda los datos en la memoria interna. La pantalla le permite comprobar el voltaje de la batería. Si la pantalla indica OK, hay suficiente voltaje de batería. Si se visualiza en pantalla LOW, se ha agotado el voltaje de la batería. Contacte con su estación de servicio Roland más cercana para reemplazar la batería.

Capítulo 4. Ajustes de Memoria (Modo Utility/Card)

El modo Utility (Utilidad) le permite guardar los ajustes de un Patch/Interpretación/Grupo de percusión (Escritura) y transmitir datos (Transferencia de Datos) así como otros ajustes generales de la memoria del XP-30.

Acerca del Modo Utility/Card

Entrará en el modo Utility/Card si pulsa [UTIL/CARD]. El indicador parpadeará.
El modo Utility/Card ofrece nueve funciones divididas en dos grupos —UTIL 1 y UTIL 2.

UTIL 1 (Utilidad 1)



WRITE (Escribir)
Escribe los ajustes del Patch, Interpretación o Grupo de percusión que haya modificado en la memoria user (p. 116).

COPY (Copiar)
Copia datos de un Patch, Interpretación o Grupo de percusión en el Patch actual, Interpretación o Grupo de percusión (p. 117).

INIT (Inicializar)
Reinicializa los parámetros del Patch actual, Interpretación y Grupo de percusión a los ajustes originales (p. 119).

XFER (Transferencia de datos)
Transmite los ajustes del Patch, Interpretación, Grupo de percusión o del Sistema a un aparato MIDI externo (p. 119).

PROTECT (Protección de Memoria User)
Esta función previene la reescritura accidental de la memoria user (p. 121).

UTIL 2 (Utilidad 2)



CARD (Tarjeta)
Aquí puede definir ajustes relacionados con las tarjetas de memoria (p. 121).

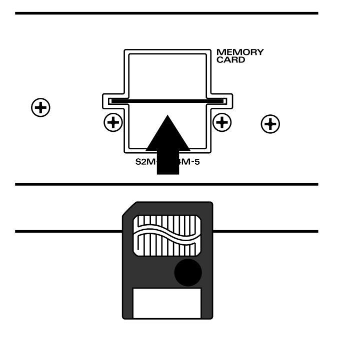
LOAD (Cargar)
Carga datos de la tarjeta de memoria en la memoria del XP-30 (p. 122).

SAVE (Guardar)
Guarda los datos en la tarjeta de memoria (p. 122).

FACTORY RESET (Reinicio Original)
Esta función reinicializa todos los ajustes guardados en el XP-30 como los ajustes por defecto de fábrica (p. 123).

Procedimiento básico en el Modo Utility/Card

* *Para utilizar una tarjeta de memoria, primero desactive el aparato y luego inserte una tarjeta de memoria en la ranura de tarjeta.*



1. Pulse [UTIL/CARD] para que el indicador parpadee.
El XP-30 pasará al modo Utility/Card.

```
UTIL 1:WRITE|2:COPY|3:INIT|4:XFER|5:PRO-
   1        |      |      |      |  TECT
```

* *El tipo de datos que se escribirán, copiarán o inicializarán depende del modo en que se encuentre cuando pulse [UTIL/CARD].*

2. Pulse [▲] o [▼] para seleccionar el grupo (UTIL 1, UTIL 2) que contenga la función que desea.

3. Utilice [◄] o [►] para seleccionar la función que desee (el nombre de la función parpadeará) y pulse [ENTER].
Aparecerá la pantalla de la función que haya seleccionado.

* *También puede acceder a la pantalla de función que desee mediante las teclas numéricas o los botones de función para especificar el número de función.*

* *Si ha seleccionado el grupo de función UTIL 2 "1: CARD," aparecerá la pantalla CARD. Aquí puede volver a seleccionar la función que desee.*

4. Ajuste los parámetros necesarios en cada pantalla de función.

* *Para cancelar la operación, pulse [EXIT].*

5. Pulse [ENTER] para ejecutar la función.
Cuando haya completado la operación, la pantalla visualizará el mensaje "COMPLETED."

6. Para volver a las pantallas UTIL 1 o UTIL 2, pulse [EXIT]. Para volver a la pantalla del modo anterior, pulse [UTIL/CARD] para que se apague el indicador.

Guardar datos de Sonido en la Memoria User (WRITE)

Si desactiva el aparato o si selecciona otro Patch, Interpretación o Grupo de percusión después de haber modificado los ajustes de un Patch, Interpretación o Grupo de percusión, se perderán los datos modificados. Si desea guardar los datos, guárdelos en la memoria user.

Protección de Escritura Interna

Dispone de un ajuste de **Protección de Escritura Interna** para evitar que los ajustes de la memoria user se borren accidentalmente. Cuando reescriba los ajustes de la memoria user, deberá desactivar la Protección. Si intenta escribir datos cuando la Protección está activada, aparecerá la siguiente pantalla.



Cambie de ON a OFF y pulse [ENTER] para desactivar la Protección de Escritura Interna. Pulse [ENTER] otra vez y los datos se escribirán en la memoria user. Cuando desactive la Protección, quedará desactivada hasta que se desactive el XP-30.

■ Escritura de Interpretaciones

Los ajustes de la Interpretación se escribirán en la memoria user. Pulse [UTIL/CARD] en el modo Interpretación, y realice la operación de Escritura.



Interpretación destino (grupo, número, nombre)

* *Si mantiene pulsado [SHIFT] y pulsa [UTIL/CARD] puede desplazarse directamente a la pantalla PERFORM WRITE.*

■ Escritura de un Patch

Los ajustes del Patch actual se escribirán en la memoria user. Pulse [UTIL/CARD] en el modo y luego realice la operación de Escritura.



Patch de destino (grupo, número, nombre)

* *Si mantiene pulsado [SHIFT] y pulsa [UTIL/CARD] puede desplazarse directamente a la pantalla PATCH WRITE.*

La Función Comparar

La función Comparar le permite reproducir el Patch que actualmente ocupa la destinación de escritura, de manera que puede asegurarse que lo sobreescribe. Para reproducir el Patch de la destinación de escritura, pulse [UNDO/COMPARE] para acceder a la pantalla PATCH COMPARE. En esta pantalla puede seleccionar el destino de escritura. Después de seleccionar el Patch destino de escritura, pulse [EXIT] para volver a la pantalla anterior.

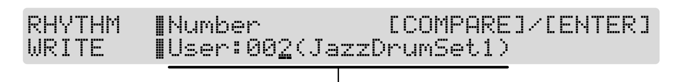


Patch de destino (grupo, número, nombre)

* *Por favor, tenga en cuenta que cuando utilice la función Comparar para reproducir un Patch, éste podría sonar diferente de cuando se reproduce de manera normal.*

■ Escritura de Grupo de percusión

Los ajustes del Grupo de percusión actual se escribirán en la memoria user. Pulse [UTIL/CARD] en el modo Grupo de percusión y luego realice la operación de Escritura.

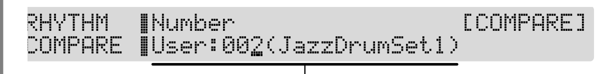


Ajuste de Ritmo destino (grupo, número, nombre)

* *Si mantiene pulsado [SHIFT] y pulsa [UTIL/CARD] puede desplazarse directamente a la pantalla RHYTHM WRITE.*

La Función Comparar

La función Comparar le permite reproducir el Grupo de percusión que actualmente ocupa la destinación de escritura, de manera que puede asegurarse que lo sobreescribe. Para reproducir el Grupo de percusión de la destinación de escritura, pulse [UNDO/COMPARE] para acceder a la pantalla RHYTHM COMPARE. En esta pantalla puede seleccionar el destino de escritura. Después de seleccionar el Grupo de percusión destino de escritura, pulse [EXIT] para volver a la pantalla anterior.



Ajuste de Ritmo destino (grupo, número, nombre)

* *Por favor, tenga en cuenta que cuando utilice la función Comparar para reproducir un Grupo de percusión, éste podría sonar diferente de cuando se reproduce de manera normal.*

Copiar Ajustes de Fuentes de Sonido (COPY)

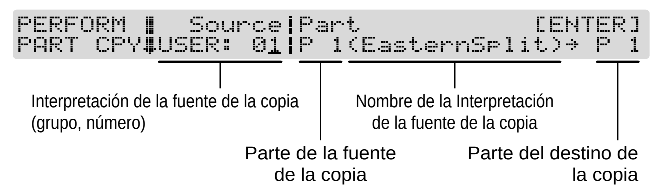
Esta función le permite copiar datos de cualquier Patch, Interpretación o Grupo de percusión en el Patch actual, Interpretación o Grupo de percusión. Con esta función la edición es más fácil.

■ Copia de una Interpretación

Para copiar los ajustes de una Interpretación, pulse [UTIL/CARD] en el modo Interpretación, luego realice la operación de Copia.

Copia de una Parte de la Interpretación

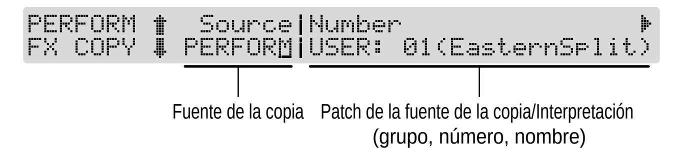
Se copiarán los ajustes de la Parte de una Interpretación en la Parte que especifique de la Interpretación actual.



* *Para especificar como fuente de copia la Interpretación actual seleccionada, ajuste Source en TEMP.*
* *Cuando se haya ejecutado la operación de Copia, se visualizará un "*" delante del nombre de la parte destino de la copia.*

Copia de los Efectos de una Interpretación

Se copiarán los ajustes de efectos de una Interpretación o de un Patch en la Interpretación actual.



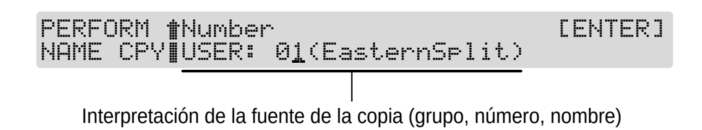
Pulse [►] para pasar a la siguiente pantalla y luego seleccione los contenidos del efecto que desea copiar.



ALL: Ajustes de multiefectos, chorus y reverberación
EFX: Ajustes de multiefectos
CHORUS: Ajustes de Chorus
REVERB: Ajustes de Reverberación
CHO&REV: Ajustes de Chorus y Reverberación

Copia del Nombre de una Interpretación

Se copiará el nombre de una Interpretación en la Interpretación actual.

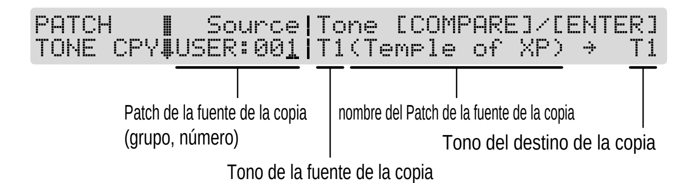


■ Copia de un Patch

Si desea copiar los ajustes de un Patch en el Patch actual, pulse [UTIL/CARD] en el modo Patch y realice la operación de copia.

Copia del Tono de Patch

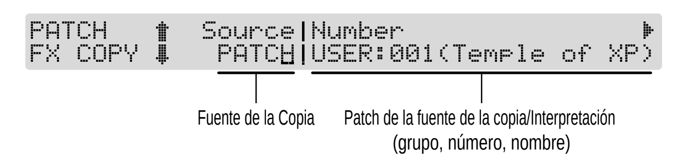
Se copiarán los ajustes de Tono del Patch en el Tono que haya especificado del Patch actual.



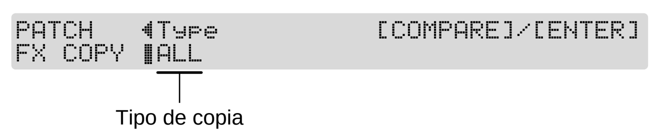
* *Para especificar como fuente de copia el Patch actual seleccionado, ajuste Source en TEMP.*
* *Cuando se haya ejecutado la operación de Copia, se visualizará un "*" delante del tono destino de la copia.*

Copia de los Efectos de un Patch

Los ajustes de efectos de un Patch se copiarán en el Patch actual.



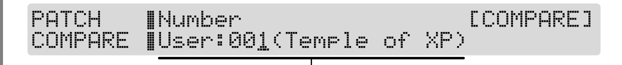
Pulse [►] para pasar a la siguiente pantalla y luego seleccione los contenidos del efecto que desea copiar.



ALL: Ajustes de multiefectos, chorus y reverberación
EFX: Ajustes de multiefectos
CHORUS: Ajustes de Chorus
REVERB: Ajustes de Reverberación
CHO&REV: Ajustes de Chorus y Reverberación

La Función Comparar

Puede utilizar la función Comparar para las operaciones de Copia de Tono de Patch y Copia de Efectos de Patch.
La función Comparar le permite reproducir el Patch que actualmente ocupa la fuente de copia. Para reproducir el Patch de la fuente de copia, pulse [UNDO/COMPARE] para acceder a la pantalla PATCH COMPARE. También se puede cambiar en esta pantalla el Patch de fuente de copia, pero no es posible seleccionar Patches de XP-A-E. Después de seleccionar el Patch fuente de copia, pulse [EXIT] para volver a la pantalla anterior.

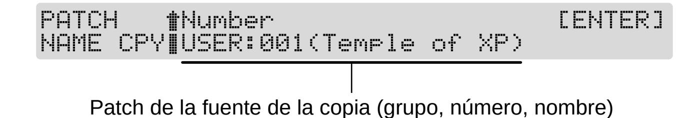


Patch de la fuente de la copia (grupo, número, nombre)

* *La función Comparar no se puede utilizar con la Copia de Tono de patch si se ha seleccionado TEMP o XP-A-E como el patch de fuente de copia (Source).*
* *No se puede utilizar la función Comparar con la Copia de Efectos de Patch si se ha seleccionado PERFORM como fuente de copia (Source).*
* *Por favor, tenga en cuenta que cuando utilice la función Comparar para reproducir un Patch, éste podría sonar diferente de cuando se reproduce de manera normal.*

Patch Name Copy

El nombre del Patch se copiará en el Patch actual.

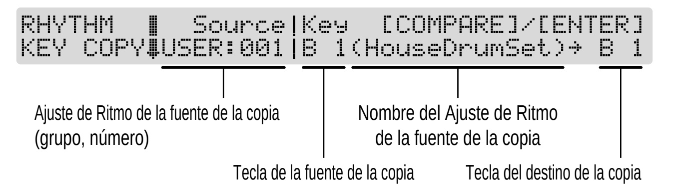


■ Copia de un Grupo de percusión

Si desea copiar ajustes de un Grupo de percusión en el Grupo de percusión actual, pulse [UTIL/CARD] en el modo Grupo de percusión y realice la operación de Copia.

Copia de Tecla de Ritmo

Se copiarán los ajustes de tecla individuales de un Grupo de percusión en el Grupo de percusión actual.



* *Los parámetros Fuente de copia y Tecla de destino de copia también se pueden ajustar pulsando una tecla del teclado.*
* *Cuando se haya ejecutado la operación de Copia, aparecerá un "*" enfrente de la tecla destino de copia.*

La Función Comparar

Se puede utilizar la función Comparar durante la operación de Copia de Tecla de Ritmo.
La función Comparar le permite reproducir el Grupo de percusión que actualmente ocupa la fuente de copia. Para reproducir el Grupo de percusión de la fuente de copia, pulse [UNDO/COMPARE] para acceder a la pantalla RHYTHM COMPARE. También se puede cambiar en esta pantalla el Grupo de percusión de fuente de copia, pero no es posible seleccionar Patches de XP-A-E. Después de seleccionar el Grupo de percusión fuente de copia, pulse [EXIT] para volver a la pantalla anterior.

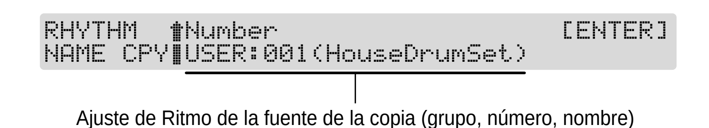


Ajuste de Ritmo de la fuente de la copia (grupo, número, nombre)

* *La función Comparar no está disponible si se selecciona el Grupo de percusión como el Grupo de percusión fuente de copia (Source).*
* *Por favor, tenga en cuenta que cuando utilice la función Comparar para reproducir un Grupo de percusión, éste podría sonar diferente de cuando se reproduce de manera normal.*

Rhythm Set Name Copy

El nombre del Grupo de percusión se copiará al Grupo de percusión actual.



Inicializar los Ajustes de Fuente de Sonido (INIT)

Esta función reinicializa los ajustes del Patch actual, Interpretación o Grupo de percusión en un valor estándar o en los ajustes originales.

* *Sólo se iniciarán los datos actuales y los datos residentes en la memoria user no se reescribirán. Para reiniciar todos los ajustes a los ajustes por defecto de fábrica, ejecute Factory Reset (UTILITY/UTIL 2/FACTORY RESET).*

Se pueden inicializar los datos de dos maneras diferentes dependiendo de la aplicación.

Modo (Modo Inicializar)

DEFAULT: Reinicializa los datos en valores estándar llamados “Initial data” (INIT PATCH, INIT PERFORM o INIT SET). Se selecciona este modo cuando se crean sonidos a partir de cero.

PRESET: Reinicializa los datos actuales de la memoria user en los ajustes originales.

* *Si los datos actuales son un Ajuste de Patch, de Interpretación o de Ritmo en la memoria predefinida (PR-A–PR-C, E, GM), y la inicialización se realiza con un PRESET especificado, los datos se reinicializarán con el valor del número correspondiente de la memoria user.*

■ Inicializar Interpretación

Para inicializar los ajustes de Interpretación, pulse [UTIL/CARD] en el modo Interpretación y ejecute la inicialización.

```
PERFORM ▮   Mode                [ENTER]
INIT    ▮DEFAULT
```

■ Inicializar Patch

Para inicializar los ajuste de un Patch, pulse [UTIL/CARD] en el modo Patch y ejecute la inicialización.

```
PATCH   ▮   Mode                [ENTER]
INIT    ▮DEFAULT
```

■ Inicializar un Grupo de percusión

Para inicializar los ajustes de un Grupo de percusión, pulse [UTIL/CARD] en el modo Grupo de percusión y ejecute la inicialización.
También se puede utilizar la operación de Inicialización de Grupo de percusión para inicializar los ajustes de sólo un sonido de instrumento de percusión individual (tecla) que puede especificar. En este caso, desplace el cursor hasta Key (tecla) y seleccione el sonido de instrumento de percusión que desea inicializar. Puede especificar el sonido de instrumento de percusión desde el teclado o pulsando TONE SELECT [1]–[4].

```
RHYTHM  ▮   Mode|Key            [ENTER]
KEY INIT▮DEFAULT|B 1
```

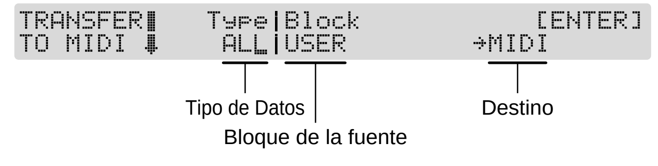
```
RHYTHM  ▮   Mode                [ENTER]
INIT    ▮DEFAULT
```

Ajustes de Sonido de Transmisión (XFER)

Esta función le permite transmitir ajustes de fuentes de sonido o de Sistema que se encuentran en la memoria del XP-30, guardados en una tarjeta de memoria de un aparato MIDI externo o en la memoria User.

■ Transmitir datos a un aparato MIDI externo

El proceso de transmitir datos de Patch, Interpretación o Grupo de percusión o Sistema a un aparato MIDI externo se llama **Volcado general**. Este proceso se utiliza cuando dos XP-30 con los mismos ajustes de Patch, Interpretación y/o Grupo de percusión se conectan para una interpretación o cuando se graban datos de Patch, Interpretación y/o Grupo de percusión en un aparato MIDI externo como una copia por supresión accidental de datos.



Cuando se transmitan los datos, aparecerá la siguiente pantalla.

```
TRANSFER▮Executing...
TO MIDI ▮PERFORM|USER: 01    →MIDI
```

* *Para cancelar la transmisión de datos, pulse [EXIT].*

* *Si confía en utilizar los ajustes que estipulan el uso de las ondas y patches del XP-A/B/C después de haberlos enviado a otra unidad (XP-50/60/80; o JV-1010/1080/2080), primero necesita asegurarse que las pertinentes Tarjetas de Ampliación de Onda están instaladas.*

Especifica los datos que se transmiten a través de las combinaciones que se muestran a continuación.
Por ejemplo, si desea transmitir los Patches 001-020 del grupo USER, especifique “PATCH USER:001-020.”

Tipo	Bloque		
ALL	USER		
	TEMP		
PERFORM	USER	01–32	
	TEMP	-PATCH	*1
		+PATCH	*2
	CTRL		
PATCH	USER	001–128	
	TEMP		
RHYTHM	USER	001–002	
	TEMP		
SYSTEM	USER		

*1 *Interpretación actual*
*2 *Interpretación actual y Patch o Grupo de percusión asignado a cada Parte de la Interpretación*

Tipo (Tipo de Datos)

Especifica el tipo de datos que se transmitirán.
ALL: Interpretación, Patch y Grupo de percusión
PERFORM: Interpretación
PATCH: Patch
RHYTHM: Grupo de percusión
SYSTEM: Sistema

Bloque (Bloque Fuente)

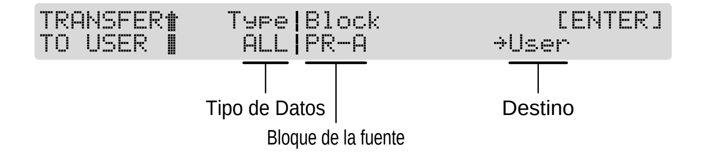
Especifica la fuente de datos que se transmitirá.
USER: Transmite los datos de la memoria user.
TEMP: Transmite los datos del área temporal.
CTRL: Transmite mensajes para la selección del banco de Interpretación, cambio de programa de Interpretación y mensajes de Volumen y Panoramización que tengan el parámetro Rx activado (PERFORM/MIDI/MIDI).

Destino

Ajusta el destino de transmisión en MIDI.

■ Transmitir datos a la Memoria User

Puede transmitir ajustes de Patch, Interpretación o Grupo de percusión a la memoria user y ajustes del Sistema a la memoria del Sistema. Si carga datos de sonido de una tarjeta de memoria o de las Tarjetas de Ampliación de Onda, puede añadir muchos sonidos diferentes a su interpretación.



Especifica los datos que se transmitirán a través de las combinaciones que se muestran a continuación.
Por ejemplo, si desea transmitir sólo el Patch 001 del Grupo PR-A, especifique “PATCH PR-A:001-001”

* *Si no hay suficiente espacio en el destino de transmisión para los datos especificados, se transmitirán todos los datos posibles empezando por el primer número del destino de transmisión especificado.*

(Ejemplo)
Bloque PATCH PR-A:001—005
Destino User:127

Si se definen los ajustes indicados anteriormente y se ejecuta la transmisión, sólo se transmitirán los Patches 01 y 02 del grupo PR-A al grupo USER de los Patches 127 y 128.

Tipo	Bloque		
ALL	PR-A		
	PR-B		
PERFORM	USER	01–32	
	PR-A, B	01–32	
	CARD	**	*1
PATCH	USER	001–128	
	PR-A–C, GM, PR-E	001–128	
	XP-A, B	001–255	
	XP-C	001–256	
	XP-D, E	001–***	*2
	CARD	**	*1
RHYTHM	USER	001–002	
	PR-A–C, GM, PR-E	001–002	
	XP-A, C	001–008	
	XP-D, E	001–***	*2
	CARD	**	*1
SYSTEM	Card	**	*1

*1 *Especificado mediante número de archivo*
*2 *Depende de la Tarjeta de Ampliación de Onda instalada*

Tipo (Tipo de Datos)

Especifica el tipo de datos que se transmitirán.
ALL: Interpretación, Patch, y Grupo de percusión
PERFORM: Interpretación
PATCH: Patch
RHYTHM: Grupo de percusión
SYSTEM: Sistema (diferente al de la sección de secuenciador)

Bloque (Bloque Fuente)

Especifica la fuente de los datos que se transmitirán.

USER: Se transmitirán datos de la memoria user.

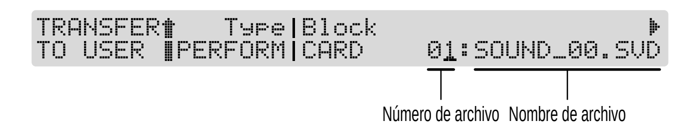
PR-A–C, E: Se transmitirán los datos predefinidos A/B/C/E.

GM: Se transmitirán los datos GM.

XP-A–E: Se transmitirán los datos de una Tarjeta de Ampliación de Onda.

* *Sólo se pueden seleccionar XP-D, E si la correspondiente Tarjeta de Ampliación de Onda está instalada.*

CARD: Se transmitirán datos de Interpretación/Patch/Grupo de percusión/Sistema guardados en la tarjeta de memoria.



Destino

Ajusta el destino de transmisión para USER.

* *Si ha ajustado el parámetro Tipo en PERFORM, PATCH, o RHYTHM, especifique el primer número del destino de la transmisión.*

Impedir la operación de escritura de la Memoria User (PROTECT)

Esta función impide la reescritura de la memoria user para evitar que se pierdan accidentalmente datos de Patch, Interpretación, Grupo de percusión.



Interno (Protección de Escritura Interna)

El ajuste de la Protección de Escritura Interna impide la reescritura de la memoria user. Cuando este ajuste está activado (ON) no se pueden reescribir los datos. Cuando está desactivada (OFF), se pueden reescribir los datos. Cuando se desactiva el XP-30, este ajuste siempre se activa (ON), de manera que debe desactivarlo para reescribir los ajustes de la memoria user. También es posible desactivar este ajuste como parte del procedimiento de Escritura.

Exclusiva (Protección Exclusiva)

Los ajuste de la Protección Exclusiva impiden la reescritura de los ajustes de la memoria user por parte de los mensajes recibidos de un aparato MIDI externo. Si este ajuste está activado (ON), no se pueden reescribir los datos. Si está desactivado (OFF), se pueden reescribir los datos mediante un mensaje exclusivo de entrada, incluso si el ajuste de Protección de Escritura Interna está activado.

Ajustes relacionados con la Tarjeta de Memoria (CARD)

El XP-30 puede utilizar una tarjeta de memoria opcional (S2M-5 (2MByte) o S4M-5 (4MByte)).
Utilice esta tarjeta si desea guardar datos que no disponen de suficiente espacio en el grupo interno USER, o datos que haya creado y que se puedan utilizar en otro XP-30.
Debe formatear la tarjeta de memoria antes de utilizarla.

* *Si selecciona “1: CARD” en el grupo UTIL 2, aparecerá la siguiente pantalla CARD. Seleccione la función que desee ejecutar.*

```
CARD 1:FORMAT|2:RENAME|3:DELETE| 4:INFO
```

Antes de utilizar una Tarjeta de Memoria

* *Debe activar el JP-8080 antes de insertar o extraer una tarjeta de memoria. Si se inserta una tarjeta con el aparato activado, se pueden destruir los datos o se puede dañar la tarjeta.*

* *Asegúrese de insertar completamente la tarjeta en la ranura.*

* *No toque los contactos de la tarjeta de memoria ni permita que se ensucien.*

* *No extraiga nunca la tarjeta de memoria ni desactive el aparato mientras se realice una operación (formatear, escribir/leer datos) en la tarjeta de memoria. Si hace esto, destruirá los datos de la tarjeta de memoria o dejará la tarjeta inservible.*

* *Si coloca la etiqueta de protección de escritura en el área de protección de escritura de la tarjeta de memoria, será imposible formatear la tarjeta o escribir datos en ella. Si desea formatear la tarjeta o escribir datos en ella, hágalo sin colocar la etiqueta. Para más detalles acerca de la etiqueta de protección de escritura, consulte las instrucciones incluidas en su tarjeta de memoria.*

Si intenta formatear la tarjeta o escribir datos cuando la etiqueta de protección de escritura está colocada, aparecerá el siguiente mensaje.

```
Memory Card Write Protected
```

■ Formatear la Tarjeta de Memoria para el XP-30 (FORMAT)

Esta función inicializa (formatea) una tarjeta de memoria para que se puedan escribir datos del XP-30. Antes de utilizar en el XP-30 una nueva tarjeta o una tarjeta que haya usado en otro aparato, deberá formatearlas en el XP-30.

* *Tenga en cuenta que si formatea una tarjeta, se perderán todos los datos guardados.*

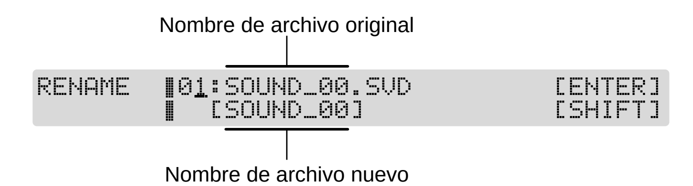


■ Cambiar el nombre de un Archivo (REMAME)

Esta función cambia el nombre de una archivo de la tarjeta de memoria.

* *Se puede asignar un nombre de archivo de hasta 8 caracteres. Para más detalles acerca de la asignación de nombres, consulte la sección* **"Asignación de un Nombre"** *(p. 46).*

* *Las extensiones de los archivos no se pueden cambiar.*



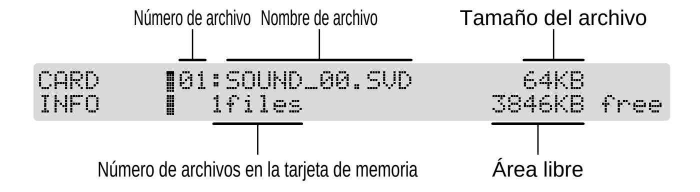
■ Borrar Archivos (DELETE)

Utilice esta función para borrar los archivos que no desee guardar en la tarjeta de memoria.



■ Comprobar los contenidos de la Tarjeta de Memoria (INFO)

Esta función muestra el número de archivos que contiene la tarjeta de memoria, el área libre del disco y el tamaño de cada archivo.



Cargar un archivo de la Tarjeta de Memoria en el XP-30 (LOAD)

Se cargarán en la memoria interna los datos de un archivo que contenga ajustes de Patch, Interpretación, Grupo de percusión y Sistema.

* *Si carga un nuevo archivo reescribirá los datos que actualmente se encuentran en la memoria. Para guardar los datos existentes, guárdelos en la tarjeta de memoria antes de cargar los nuevos datos.*



* *Si desea cargar sólo una parte de datos de un archivo, consulte la sección* **"Transmitir datos a la Memoria User"** *(p. 120).*

Guardar datos en la Tarjeta de Memoria (SAVE)

Los ajustes de Patch, Interpretación, Grupo de percusión y Sistema de la memoria interna se guardarán como un sólo archivo en la tarjeta de memoria, con el nombre que usted especifique.

```
SAVE     [SOUND_00].SVD        [ENTER]
                               [SHIFT]
```

* *Los archivos de datos contienen un conjunto entero de ajustes de parámetro para la fuente de sonido. No es posible guardar Patches individuales o Interpretaciones individuales en la tarjeta de memoria.*

* *Se puede asignar un nombre de hasta ocho caracteres. Para más detalles acerca de la asignación de un nombre, consulte la sección* **"Asignación de un Nombre"** *(p. 46).*

Recuperar los Ajustes por defecto de fábrica (FACTORY RESET)

Esta operación recupera todos los ajustes originales para los datos del XP-30.

* *Si la memoria interna del XP-30 contiene datos importantes que usted ha creado, está operación provocará su pérdida. Si desea guardar los datos, debe guardarlos en una tarjeta de memoria opcional (p. 122) o en un secuenciador MIDI externo (p. 119).*

```
FACTORY                              [ENTER]
RESET
```

* *Si la Protección de Escritura Interna está activada (ON), aparecerá la siguiente pantalla y no se ejecutará la operación de Factory Reset (Reajuste Original).*

```
WRITE        Internal Write Protect= ON
PROTECT
```

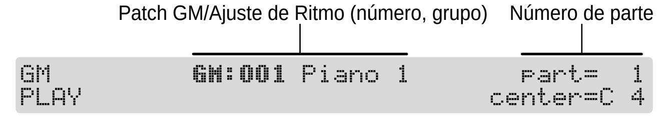
Cambie de ON a OFF y pulse [ENTER] para desactivar la Protección de Escritura Interna.
Se visualizará el mensaje "Are You Sure?", pulse [ENTER].

Capítulo 5. Uso del XP-30 como un Módulo de Sonido GM

El XP-30 incluye un **modo GM**—una manera práctica de reproducir o crear datos de composiciones GM (archivos de música para el módulo de sonido GM). Puede reproducir datos de composiciones GM comerciales e incluso modificar algunos ajustes de parámetros para aumentar la expresión musical.

Entrar en el Modo GM

Use el modo GM para colocar la fuente de sonido del XP-30 en el modo compatible de Sistema GM. Básicamente, el modo GM es parecido a un tipo especial de Interpretación en el cual se asigna un Grupo de percusión de Sistema GM a la Parte 10, y los Patches de Sistema GM se asignan a otras Partes. No obstante, no puede guardar ajustes del modo GM en la memoria user.



La pantalla GM PLAY muestra un Patch o un Grupo de percusión asignado a una Parte. Cada vez que entre en el modo GM, se asigna el Ajuste GM Drum a la Parte 10, y Piano 1 se asigna a otras Partes. También puede seleccionar otros Patches GM y Ajustes GM Drum para cada Parte para ajustarse a la Interpretación.

1. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [PERFORM] para acceder a la pantalla GM PLAY.

Cuando pase el XP-30 al modo GM, la fuente de sonido se inicializa ella misma para los ajustes de Sistema GM.

2. Para cambiar la Parte actual, pulse [◄] o [►].
3. Para cambiar el Patch GM o el Grupo de percusión GM asignado a la Parte, siga el mismo procedimiento que cuando selecciona un Patch o un Grupo de percusión.

■ Inicializar la Fuente de Sonido para los Ajustes Básicos de Sistema GM

Para reproducir correctamente una composición GM, se debe inicializar primero la Fuente de sonido en los ajustes básicos de sistema GM. La Fuente de sonido del XP-30 se inicializa en las siguientes situaciones:

- Si se cambia el XP-30 al modo GM
- Si recibe un mensaje GM System On de un aparato MIDI externo
- Si se encuentra un mensaje GM System On en los datos de la canción que se reproduce

Con el aparato activado

- Si ejecuta la función GM Initialize (p. 128).

* *Puesto que los ajustes de efectos no están definidos en el Sistema GM, no se inicializarán como ajustes originales a no ser que se ejecute GM Initialize (DEFAULT) o Factory Reset.*

Mensaje GM System On

El mensaje GM System On deja la unidad en un estado que se ajusta al Sistema GM e inicializa un módulo de sonido compatible con GM.

* *Si el parámetro Rx GM (SYSTEM/MIDI/SYS-EXC MIDI) está en OFF, no se pueden recibir mensajes GM System On.*

■ Reproducir una Composición GM

Si el XP-30 está en modo GM, reproduce las composiciones GM correctamente. Además, el XP-30 le proporciona muchas funciones no definidas en las especificaciones del Sistema GM y si utiliza estas funciones de extensión para crear música, su canción podría no sonar correctamente en otros módulos de sonido compatibles con GM.

* *El XP-30 no es compatible con el formato GS (formato estándar para fuentes de sonido multitimbrales recomendadas por Roland). Los archivos de música que llevan el logotipo GS (datos de música GS) podrían no sonar correctamente en el XP-30.*

* *El principio de una composición GM normalmente contiene un mensaje GM System On. Así pues, si reproduce una composición GM empezando por el principio de la canción, el XP-30 se cambiará al modo GM. Pero si reproduce una composición GM empezando por el medio de la canción, el XP-30 podría no cambiarse al modo GM, y la composición GM podría no reproducirse correctamente. Para asegurarse, le recomendamos que ajuste manualmente el XP-30 al modo GM antes de reproducir una composición GM.*

Enmudecer una Parte específica

Cuando cambia al modo GM, todas las Partes se ajustan para recibir mensajes MIDI. Para desactivar una Parte específica de manera que no suene, ajuste el Conmutador de Recepción en OFF para la Parte.

1. Asegúrese de que el indicador [EDIT] está apagado. Si está iluminado, pulse [EDIT] para apagarlo.

En este momento, los indicadores de los botones de función indicarán el status on/off de cada Parte. Si [1-8/9-16] está apagado, los indicadores de los botones de función indicarán el status de las Partes 1-8. Si [1-8/9-16] está iluminado, los indicadores de los botones de función indicarán el status de las Partes 9-16. Iluminado es activado y apagado es desactivado.

2. Pulse el botón de función para cambiar las Partes on/off.

Modificar los Ajustes del Modo GM

El modo GM también ofrece parámetros que puede modificar para cada Parte. Puede modificar ajustes como los efectos, la panoramización y el nivel para adaptar la reproducción de una composición GM a su gusto.

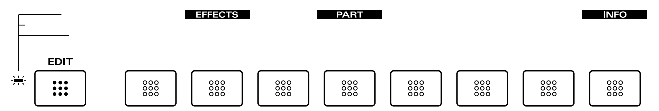
* *Cuando se inicializa el modo GM (p. 128), se perderán todos estos ajustes.*

1. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [PERFORM] para acceder a la pantalla GM PLAY.

2. Pulse [EDIT] para que se ilumine el indicador.

3. Use los botones de función para seleccionar un grupo de pantalla.

El indicador de botón del grupo de pantalla seleccionado parpadeará.



* *En el modo GM, puede pulsar los botones de función [2/10(EFFECTS)], [4/12(PART)], y [8/16(INFO)].*

4. Use [▲] o [▼] para seleccionar una página de pantalla.

5. Si ha seleccionado una pantalla de parámetro que se puede ajustar independientemente para cada Parte, se mostrará en pantalla. Para seleccionar una Parte diferente, pulse [EDIT] para desactivar temporalmente el indicador y utilice [1-8/9-16] y los botones de función para seleccionar una Parte.

6. Use [◄] o [►] para desplazar el cursor hasta el parámetro que desee modificar.

7. Use el dial VALUE, [INC]/[DEC] o las teclas numéricas y modifique el valor del parámetro.

* *Si ha cometido un error en el ajuste del valor del parámetro o no le gustan los cambios, pulse [UNDO/COMPARE] para recuperar el valor anterior.*

8. Si desea desplazarse a otro grupo de pantalla, pulse [EDIT] para que se ilumine el indicador y utilice los botones de función.

* *También puede desplazarse a otro grupo de pantalla manteniendo pulsado [SHIFT] y utilizando [◄] o [►]. Puesto que esto se puede realizar incluso cuando el indicador [EDIT] está apagado, es un sistema más rápido para realizar la operación ya que no tiene que pulsar el indicador [EDIT] cada vez.*

9. Repita los paso 3–8 para completar los ajustes del modo GM.

10. Cuando finalice con los ajustes, pulse [EXIT] para volver a la pantalla GM PLAY.

* *También puede utilizar la pantalla Palette de la misma manera que cuando edita en el modo Interpretación (p. 65).*

■ Realizar Ajustes de Efectos en el Modo GM (EFFECTS)

Las configuraciones de los parámetros de los efectos GM y de los efectos de Interpretación son casi los mismas. Para más detalles, consulte la sección **“Ajustar los Efectos para una Interpretación (EFFECTS)”** (p. 84).

Defina ajustes para los efectos Multiefectos/Chorus/Reverberación que se utilizan en el modo GM.

* *Si aparece una marca “x” a la derecha del nombre visualizado, significa que se ha desactivado el efecto para esa pantalla. Active el correspondiente efecto antes de realizar los ajustes (p. 62).*

SALIDA

Define ajustes para especificar como tendrá salida cada Parte.

Asignación de Salida (Output Assign/Output Level)

Si el parámetro Output Assign (Asignación de Salida) está ajustado en MIX, la salida de cada Parte se enviará a los jacks OUTPUT sin pasar a través de Multiefectos. Si este parámetro se ajusta en EFX, la salida pasará a través de Multiefectos. Si se selecciona PATCH, se utilizarán los ajustes de asignación de salida del Patch GM asignado a la Parte.

El parámetro Output Level (Nivel de Salida) ajusta el volumen de cada Parte.

Chorus (Nivel de Envío de Chorus)

Ajusta la cantidad de chorus para cada Parte.

Reverb (Nivel de Envío de Reverberación)

Ajusta la cantidad de reverberación para cada Parte.

GM EFX TYPE (Tipo EFX)

Especifica el tipo de Multiefectos que se utilizarán en el modo GM.

Type (Tipo EFX)

Selecciona el tipo de Multiefectos. Para más detalles, consulte la sección **“Tipos de Multiefectos (Parámetro EFX)”** (p. 93).

GM EFX PRM (Parámetros GM EFX)

Define los ajustes de parámetro para el tipo EFX seleccionado mediante el parámetro Tipo. Para más detalles, consulte la sección **“Tipos de Multiefectos (Parámetro EFX)”** (p. 93).

GM EFX OUT (Salida GM EFX)

Especifica la ruta de salida para las Partes cuya Asignación de Salida (Output Assign) esté ajustada en EFX.

* *Los ajustes en esta pantalla no tienen ningún efecto en las Partes cuya Asignación de Salida está ajustada en MIX.*

Mix Out (Nivel de Salida EFX)

Ajusta el balance de volumen del sonido directo y del sonido de Multiefectos.

Chorus (Nivel de Envío de Chorus)

Ajusta la cantidad de chorus aplicado al sonido que pasa a través de Multiefectos.

Reverb (Nivel de Envío de Reverberación)

Ajusta la cantidad de reverberación aplicada al sonido que pasa a través de Multiefectos.

CHORUS GM

Define ajustes para el efecto chorus utilizado en el modo GM.

* *En el modo GM, se ignorarán los ajustes del efecto chorus para el Patch GM asignado a cada Parte (excepto para el parámetro de Level Send).*

Rate (Frecuencia de Chorus)

Ajusta la velocidad de modulación para el sonido chorus.

Depth (Chorus Depth)

Ajusta la profundidad de modulación para el sonido chorus.

Delay (Pre Retardo Chorus)

Ajusta la cantidad de retardo de tiempo a partir del sonido original hasta que se oye el sonido de chorus. Con valores altos creará un sonido más espaciado.

Fbk (Nivel de Feedback de Chorus)

Ajusta la cantidad de sonido del chorus que se devolverá (fed back) a la entrada de chorus. Con valores altos obtendrá un efecto más intenso.

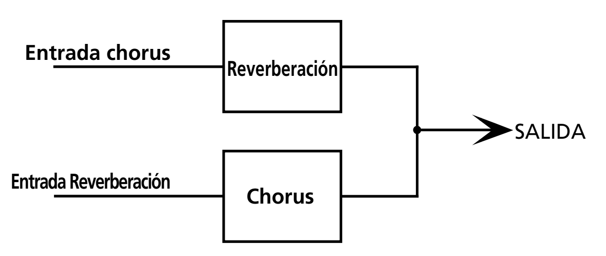
Level (Nivel de Chorus)

Ajusta el volumen del sonido de chorus.

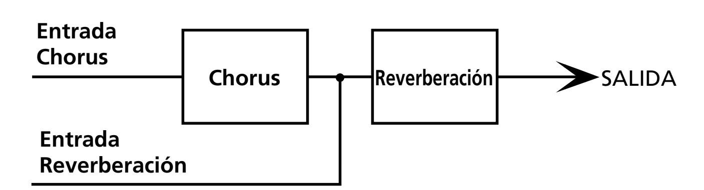
Out (Asignación de Salida Chorus)

Selecciona la forma de conexión entre el Chorus y la Reverberación.

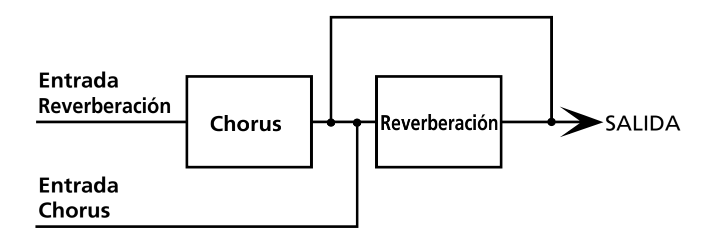
MIX: Se mezclan los sonidos de Chorus y Reverberación.



REV: Se aplica reverberación al sonido chorus A.



M+R: Mezcla el sonido chorus al que no se aplica reverberación y el sonido chorus al que se aplica reverberación.



REVERBERACIÓN GM

Define los ajustes de reverberación del modo GM.

* *En el modo GM, se ignorarán los ajustes del efecto de reverberación para el Patch GM asignado a cada Parte (excepto para el parámetro Send Level (Nivel de Envío)).*

Type (Reverberación/Tipo de Retardo)

Selecciona el tipo de efecto de Reverberación.

ROOM1: reverberación densa con caída corta
ROOM2: reverberación poco densa con caída corta
STAGE1: reverberación con una reverberación posterior mayor
STAGE2: reverberación con fuertes reflexiones iniciales
HALL1: reverberación con reverberación clara
HALL2: reverberación con reverberación potente
DELAY: retardo convencional
PAN-DLY: retardo con eco de izquierda a derecha

Time (Tiempo de Retardo/Reverberación)

Ajusta el tiempo de reverberación. Si el parámetro Type está ajustado en DELAY o PAN-DLY, este parámetro ajustará el retardo de tiempo a partir del sonido original hasta que se oye el primer eco.

Fbk (Nivel de Feedback de Retardo)

Ajusta la cantidad de sonido retardo que se devuelve (fed back) al retardo. Los valores altos producen más retardo repetidos.

* *Si ha seleccionado alguno de los tipos de Reverberación (ROOM1–HALL2), este parámetro no tiene ningún efecto.*

HF Damp (Amortiguación HF Retardo/Reverberación)

Ajusta la frecuencia por encima de la cual se cortará el sonido de reverberación. Si se ajusta la frecuencia en una posición baja, se cortarán muchas frecuencia altas, y se creará una reverberación más suave y enmudecida. Si no desea que se corten las frecuencia altas, ajuste este parámetro en BYPASS.

Level (Nivel de Retardo/Reverberación)

Ajusta el volumen del sonido reverberado (o retardado).

Acerca de los efectos para los Módulos de Sonido Compatibles con GM

La mayoría de fuentes de sonido compatibles con GM proporcionan efectos como la reverberación y chorus, pero el uso de efectos no se incluye en las líneas directivas del Nivel 1 del Sistema GM. Esto significa que los datos de canción creados para el modo GM del XP-30 que utilizan Multiefectos/Reverberación/Chorus podrían no reproducirse correctamente en otras fuentes de sonido compatible con GM.

■ Ajustar una Parte (PART)

PATCH

Selecciona el Patch GM asignado a cada Parte.

Number (Número de Patch GM)

Selecciona el número (001–128) del Patch GM.

* *En modo GM, no es posible seleccionar los Patches USER o PRESET A/B/C/E.*

AJUSTE

Define ajustes para el volumen, panoramización y afinación de cada Parte.

Volume (Volumen)

Ajusta el volumen de cada Parte.

Pan (Panoramización)

Ajusta la posición estéreo de cada Parte. L64 es el máximo a la izquierda, 0 es el centro y 63R es el máximo a la derecha.

* *Si modifica los ajustes del parámetro Volume o del Parámetro Pan, quedarán reflejados en las siguientes pantallas de grupo INFO.*

Coarse (Afinación Aproximada)

Ajusta la afinación de cada Parte en intervalos de semitono (octavas de -4–+4).

Fine (Afinación Precisa)

Define ajustes precisos en intervalos de 1-centésima en la afinación especificada por la Afinación Aproximada. (centésimas de -50–+50)

* *1 centésima es 1/100ª de un semitono.*

■ Confirmar la Información MIDI de cada Parte (INFO)

En esta pantalla puede comprobar el status de recepción de varios tipos de mensajes MIDI para cada Parte. Esta es una forma práctica de comprobar que la fuente de sonido responde correctamente a los mensajes del teclado o de los controladores MIDI externos.
Para artículos diferentes de Voz, puede modificar los valores. Cuando lo haga, se transmitirá un mensaje MIDI que puede grabar en un secuenciador.

Mod (Información de Modulación)

Breath (Información de Breath)

Foot (Información de Foot)

Vol (Información de Volumen)

Pan (Información de Panoramización)

Exp (Información de Expresión)

Hold (Información de Hold 1)

Bend (Información de Pitch Bend)

Aftertouch (Información de Aftertouch)

Voices (Información de Voz)

El número de voces utilizadas.

Funciones Prácticas en el Modo GM (GM Utility)

En el modo GM, puede copiar ajustes de efectos, inicializar el modo GM y transmitir los ajustes de modo GM, utilizando las funciones de Utility.

Procedimiento Básico

1. En el modo GM, pulse [UTIL/CARD] de manera que el indicador parpadee.

El XP-30 pasará al modo Utility/Card.

2. Pulse [▲] o [▼] para seleccionar el grupo UTIL 1.

```
UTIL▮1:-----|2:COPY|3:INIT|4:XFER|5:----
   1⬇       |      |      |      |
```

* *Las funciones del grupo UTIL 2 también se pueden ejecutar desde el modo GM. La operación es la misma que en otros modos.*

3. Pulse [◄] o [►] para seleccionar la función que desee (el nombre de la función parpadeará) y pulse [ENTER].

Aparecerá la pantalla de la función que ha seleccionado.

* *También puede acceder a la pantalla de función que desee mediante las teclas numéricas o los botones de función para especificar el número de la función.*

4. Ajuste los parámetros necesarios para cada pantalla de función.

* *Para cancelar la operación, pulse [EXIT].*

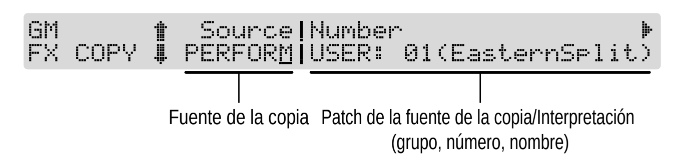
5. Pulse [ENTER] para ejecutar la función.

Cuando se haya completado la función, la pantalla visualizará el mensaje “COMPLETED.”

6. Para volver a la pantalla UTIL 1 display, pulse [EXIT]. Para volver a la pantalla GM PLAY, pulse [UTIL/CARD] para que se apague el indicador.

■ Copiar Ajustes de Efectos (COPY)

Esta función copia ajustes de efectos de un Patch o una Interpretación al modo GM.



Pulse [►] para desplazarse a la próxima pantalla, y luego seleccione los contenidos del efecto que desea copiar.



ALL: Ajustes de multiefectos, chorus y reverberación
EFX: Ajustes de multiefectos
CHORUS: Ajustes chorus
REVERB: Ajustes de reverberación
CHO&REV: Ajustes de chorus y reverberación

■ Inicializar el modo GM (INIT)



* *Cuando GM Initialize inicializa sólo los datos del modo GM, los datos guardados en la memoria user no se inicializarán. Para inicializar todos los ajustes como ajustes por defecto de fábrica, utilice Factory Reset (UTILITY/UTIL 2/FACTORY RESET) (p. 27).*

Hay dos métodos de inicialización.

GM-ON: Inicializa los ajustes del modo GM mediante un mensaje System On.
DEFAULT: Inicializa los ajustes del modo GM incluidos los ajustes de efectos como ajustes originales.

■ Transmitir los Ajustes del Modo GM (XFER)

TRANSFER Type|Block [ENTER]
TO MIDI GM|Ctrl →MIDI

No es posible guardar los ajustes del modo GM en la memoria user. Si desea guardar los ajustes del modo GM, puede transmitirlos como un mensaje MIDI a un aparato MIDI externo.
Prepare el aparato MIDI externo para grabar datos y pulse [ENTER].
Se transmitirán los siguientes ajustes del modo GM para cada Parte.

- Número de programa del Patch GM
- Volumen (número de control 7)
- Panoramización (número de control 10)
- Nivel de envío de reverberación (número de control 91)
- Nivel de envío de chorus (número de control 93)
- Sensibilidad pitch bend
- Afinación precisa
- Afinación aproximada

* *Si no desea transmitir los ajustes de una Parte específica, desactive el Conmutador de Recepción para esa Parte (p. 124).*

Capítulo 6. Aprovechar al Máximo el XP-30

Esta sección discute varias técnicas para utilizar de manera efectiva el XP-30 para aplicaciones específicas. Cuanto más utilice el XP-30, más rápido apreciará el potencial real de esta unidad.

Técnicas para usar Patches

■ Reforzar las características del Filtro

Si desea reforzar las características del filtro, ajuste el parámetro Type (PATCH/COMMON/STRUCT) a 2 y conecte en serie los TVF de los Tonos 1 y 2.
Este ejemplo muestra cómo aumentar la efectividad del filtro para "PR-C:014 MKS-80 Brass."

1. Seleccione PR-C:014 MKS-80 Brass en la pantalla Play Play (PATCH).
2. Pulse [FILTER/ENV] para iluminar el indicador.
3. Mueva los deslizadores CUTOFF y RESO mientras toca las notas y escuche los cambios de sonido.
4. Ajuste el parámetro Type (PATCH/COMMON/STRUCT) a 2.
5. Una vez más, mueva los deslizadores CUTOFF y RESO. y escuche los cambios de sonido.

Observe que la efectividad del filtro ha cambiado.

* *Si le resulta difícil oír el resultado, pulse [EFFECTS ON/OFF] para desactivar cada unidad de efecto (Multiefectos, Chorus, Reverberación) (p. 62).*

■ Obtener el sonido de una nota de Ritmo Alto al mismo tiempo que toca una nota de Ritmo Bajo

1. Seleccione PR-A:087 Music Bells en la pantalla PATCH PLAY y escuche el sonido.
2. Acceda a la pantalla TONE DELAY (PATCH/WAVE).
3. Seleccione Tone 1.
4. Ajuste el parámetro Mode 1 en PLAYMATE y el parámetro Time en 32.
5. Toque el teclado del XP-30 a un tempo constante.

Los Tonos 1 y 2 suenan alternativamente. El Tono 1 sonará en el punto de temporización exacto entre una nota que pulse y la siguiente. Pruebe varios ajustes, por ejemplo, utilice una onda diferente o modifique la afinación.

* *El Tono 1 no sonará si se pulsan dos teclas en un intervalo de 2 segundos o más.*

■ Mantener una nota con Modulación Retenida

Generalmente, si pulsa el pedal Hold, la nota continuará sonando. No obstante, desaparecerán otros efectos. Para mantener otros efectos, siga el procedimiento indicado.

1. Conecte un pedal opcional al jack HOLD PEDAL.
2. Seleccione un Patch (PR-C:110 Crash Pad, etc.) al cual se aplicará un efecto cuando se mueva la palanca de modulación en la pantalla PATCH PLAY.
3. Ajuste el parámetro (SYSTEM/CONTROL/CONTROL SOURCE) en HOLD1.
4. Acceda a la pantalla PEAK & HOLD (PATCH/CONTROL) y ajuste el parámetro Ctrl 1 en HOLD.
5. Pulse una nota y pulse el conmutador del pedal mientras mueve la palanca de modulación hacia adelante.
6. Cuando se liberen la nota y la palanca de modulación, se mantendrán la nota y el efecto producido con la palanca de modulación.

■ Sincronizar el ciclo LFO con el Tempo del Sistema

1. Seleccione PR-B:052 Blade Racer en la pantalla PATCH PLAY.
2. Ajuste el parámetro Source (PATCH/COMMON/PATCH CLOCK) en SYSTEM.
3. Asegúrese de que cada parámetro EXTSync de Tono (PATCH/LFO/LFO 1, 2) está ajustado en CLOCK. Si no es así, reajústelo.
4. Ajuste el parámetro Clock Source (SYSTEM/SETUP/SYSTEM SETUP) en INT.

* *Si el parámetro Clock Source está ajustado en MIDI, puede lograr la sincronización con el tempo de un aparato MIDI externo.*

5. Pruebe a tocar el teclado mientras cambia el parámetro System Tempo (SYSTEM/SETUP/SYSTEM SETUP) a varios valores.
6. Ajuste la profundidad de modulación que desee con la pantalla LFO DEPTH1:2 (PATCH/LFO) de cada Tono.

* *Si ha seleccionado PR-B:047, 049, 051–056, 069, PR-C:034, 093, 097, 099, o 123, también es posible sincronizar el LFO al reloj tempo del sistema ajustando el parámetro Source (PATCH/COMMON/PATCH CLOCK) en SYSTEM. Inténtelo.*

■ Modificar Multiefectos para igualar el Tempo de Sistema

1. Seleccione PR-C:094 Albion en la pantalla PATCH PLAY.
2. Ajuste el parámetro Source (PATCH/COMMON/ PATCH CLOCK) en SYSTEM.
3. Asegúrese de que el parámetro Type (PATCH/EFFECTS/ PATCH EFX TYPE) está ajustado en STEP-FLANGER. Si no es así, reajústelo.
4. Asegúrese de que el parámetro Step Rate (PATCH/ EFFECTS/PATCH EFX PRM) está ajustado como un valor de nota. Si no es así, reajústelo utilizando un valor de nota.
5. Ajuste el parámetro Clock Source (SYSTEM/SETUP/ SYSTEM SETUP) en INT.
6. Intente tocar el teclado mientras cambia el parámetro System Tempo (SYSTEM/SETUP/SYSTEM SETUP) a varios valores.

Observará que el tempo de la modulación del Patch cambia acorde con el reloj tempo del sistema XP-30.
Puede modificar los valores del parámetro EFX acorde con el reloj tempo del sistema, si ha seleccionado los siguientes tipos para el parámetro EFX.

Tipo	Parámetro EFX
16: STEP-FLANGER	parámetro Step Rate
19: TRIPLE-TAP-DELAY	parámetro Delay L–R
20: QUADRUPLE-TAP-DELAY	parámetro Delay 1–4

* *Si ha seleccionado PR-B:057, 065, 068, PR-C:094, 096 y 098, también es posible sincronizar las variaciones del parámetro EFX del reloj de tempo del secuenciador ajustando el parámetro Source (PATCH/COMMON/PATCH CLOCK) en SYSTEM. Inténtelo.*

■ Utilizar el Conmutador de Pedal para modificar la Velocidad Rotativa del Efecto Rotativo

1. Acceda a la pantalla CONTROL PEDAL (SYSTEM/ CONTROL) y ajuste el parámetro Assign en CC04:FOOT-TYPE.
2. Seleccione PR-A:054 Rocker Spin en la pantalla PATCH PLAY.

Este Patch utiliza ROTARY como tipo EFX.

3. Acceda a la pantalla PATCH EFX CTRL (PATCH/ EFFECTS), luego ajuste el parámetro Speed enFOOT:+63.
4. Conecte un conmutador de pedal opcional al jack CONTROL PEDAL.
5. Si desea acelerar el efecto rotativo, pulse el conmutador de pedal. Si libera el pedal, disminuirá la velocidad del efecto rotativo.

■ Tocar Frases en Bucle al Tempo del Sistema

El grupo XP-C de ampliación de onda interna contiene Patches derivados de formas de onda con indicación (frases en bucle) de tempo (BPM). Puede reproducir estas frases en bucle en sincronización con el tempo del sistema.

1. Seleccione XP-C:001 Teknoperator en la pantalla PATCH PLAY.
2. Ajuste el parámetro Source (PATCH/COMMON/ PATCH CLOCK) en SYSTEM.
3. Acceda a la pantalla WAVE (PATCH/WAVE).
4. Cambie el Tono pulsando TONE SELECT [1]–[4] y busque el Tono que utiliza formas de onda con indicación BPM.

El nombre de la onda aparecerá entre paréntesis ( ) bajo el Número de parámetro. Observará que para este ejemplo, el Patch Tone 1 utiliza una frase en bucle llamada 132:Detroit.

5. Acceda a la pantalla TONE DELAY (PATCH/WAVE).
6. Ajuste el parámetro Mode del Tone 1 en TEMPO-SYNC.
7. Ajuste el parámetro Source (SYSTEM/SETUP/SYSTEM SETUP) en INT.
8. Intente tocar el teclado mientras cambia el parámetro System Tempo (SYSTEM/SETUP/SYSTEM SETUP) a varios valores.

La velocidad de la frase en bucle cambiará acorde con el reloj tempo del sistema.

* *La frase en bucle sonará con el tempo del sistema sin tener en cuenta la tecla que pulse. Se ignorarán los ajustes de afinación y FXM.*

■ Utilizar el Deslizador para panoramizar Sonidos en tiempo real

Puede asignar diversas funciones al deslizador C1. En este ejemplo, la posición estéreo (posición de la panoramización) de un Patch cambiará al desplazar arriba y abajo los deslizadores C1.

1. Acceda a la pantalla C1 ASSIGN (SYSTEM/CONTROL).
2. Ajuste el parámetro en CC10:PANPOT.

* *Puede probar diferentes variaciones con otros ajustes del parámetro Assign.*

3. Seleccione un Patch en la pantalla PATCH PLAY.
4. Pulse [CONTROLLER] para iluminar el indicador.
5. Mueva el deslizador C1 mientras toca el teclado.

Observará que el sonido se panoramiza a derecha e izquierda.

* *Si tiene dificultades para oír la posición estéreo del sonido, pulse [EFFECTS ON/OFF] para desactivar cada unidad de efecto (Multiefectos, Chorus, Reverberación) (p. 62).*

Usar el XP-30 para tocar en directo

■ Cambiar Sonidos Múltiples en un Aparato MIDI Externo simultáneamente

Si selecciona una Interpretación diferente, normalmente se elegirán, en el aparato MIDI externo, el sonido correspondiente al número de Selección de Banco y el número de Programa de la Interpretación seleccionada. Cuando haya ajustado el número de Selección de Banco y el número de Programa para cada Parte para adaptarse al sonido que desee del aparato MIDI externo, puede seleccionar diversos sonidos en el aparato MIDI externo cambiando la Interpretación.

1. Seleccione la Parte que se utilizará para controlar el aparato MIDI externo.
2. Acceda a la pantalla BANK-SEL GROUP (SYSTEM/MIDI).
3. Ajuste el parámetro Number para seleccionar el grupo de selección de banco apropiado para concordar con la selección de banco de su aparato MIDI externo, active el parámetro Switch para ese grupo y ajuste los parámetros LSB y MSB.
4. Después de pasar a la pantalla MIDI (PERFORM/MIDI) para la parte que controlará el aparato MIDI externo, ajuste el parámetro Channel para que concuerde con el canal de recepción del aparato MIDI externo y active el parámetro Tx.
5. Seleccione la pantalla TRANSMIT (PERFORM/MIDI) y seleccione el parámetro Bank Select Group para el grupo de selección de banco que ha seleccionado en el paso 3.
6. Acceda a la pantalla PATCH (PERFORM/PART) y ajuste el parámetro Number al mismo número que el número de Programa del sonido que desea reproducir del aparato MIDI externo.

* *Si el número de Programa del aparato MIDI externo lee I0–127, ajuste el parámetro P.C Number añadiendo 1 al valor del aparato MIDI externo.*

7. Guarde la Interpretación.
8. Pruebe a cambiar de otra Interpretación a la Interpretación que acaba de guardar y compruebe si el sonido del aparato MIDI externo cambia como deseaba. Si no es así, compruebe los ajustes y el aparato MIDI externo.

■ Cambiar Sonidos con un Conmutador de Pedal

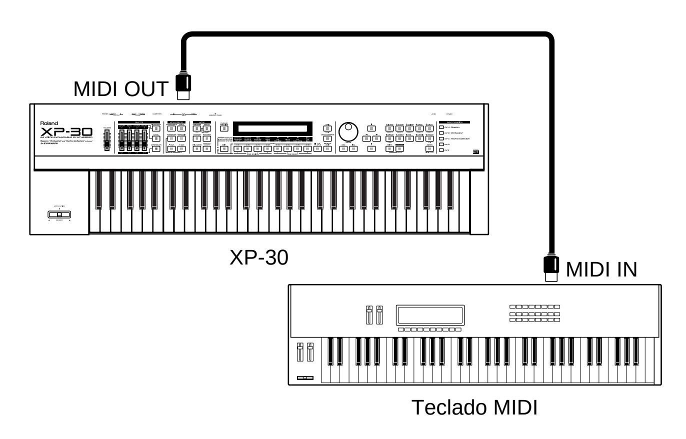
Puede cambiar Patch/Interpretación/Grupo de percusión de manera sucesiva mediante un conmutador de pedal.

1. Conecte el conmutador del pedal al jack CONTROL PEDAL.
2. Acceda a la pantalla CONTROL PEDAL (SYSTEM/CONTROL) y ajuste el parámetro Assign en 98:PROG-UP.
3. Acceda a la pantalla PLAY de una fuente de sonido.
4. Cada vez que pulse el pedal, accederá al siguiente Patch, Interpretación o Grupo de percusión.

Utilizar aparatos MIDI externos

■ Utilizar el XP-30 para controlar los aparatos MIDI externos

1. Utilice un cable MIDI para conectar el conector MIDI OUT del XP-30 al conector MIDI IN del aparato MIDI externo.



2. Ajuste el canal de transmisión de XP-30 para concordar con el canal de recepción del aparato MIDI externo.

El canal de transmisión se determina mediante los siguientes parámetros.

- Modo Patch

Parámetro Tx-Ch (SYSTEM/MIDI/PATCH MIDI)

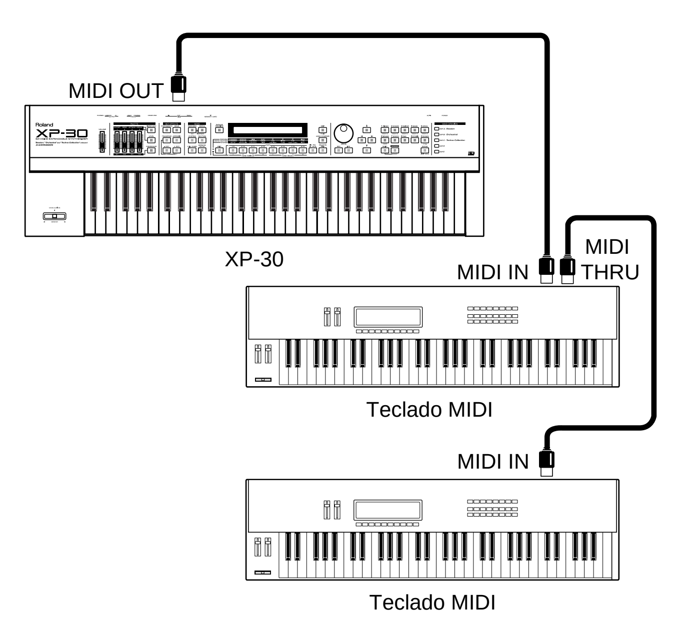
- Modo Performance

Parámetro Channel (PERFORM/MIDI/MIDI)

Active el parámetro (PERFORM/MIDI/MIDI).

3. Si sólo desea reproducir la fuente de sonido del aparato MIDI externo, ajuste el parámetro Local (SYSTEM/MIDI/PATCH MIDI)/(SYSTEM/MIDI/PERFORM MIDI) en OFF.

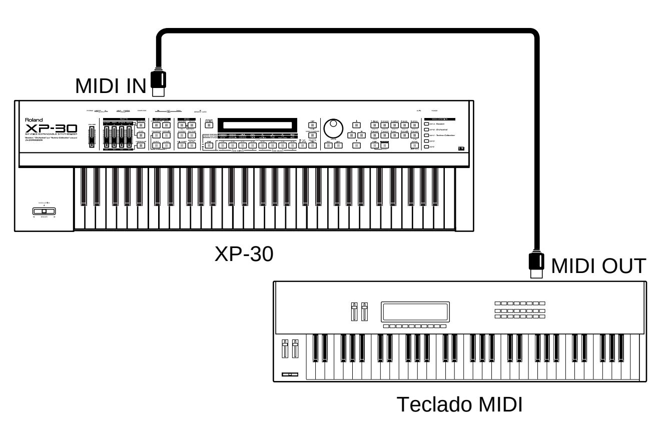
Si desea conectar dos o más aparatos MIDI externos, utilice el o conector MIDI THRU del aparato MIDI externo.



* *Si conecta en "cadena-daisy" tres o más aparatos MIDI mediante IN → THRU → IN → THRU..., podría alterarse la señal y podrían producirse errores de datos. En estos casos, utilice la Caja MIDI Thru. Las Cajas MIDI Thru son aparatos que permiten el envío de un flujo individual de datos MIDI a un gran número de aparatos MIDI sin provocar errores de datos.*

■ Reproducir la Fuente de Sonido del XP-30 a Desde un Aparato MIDI Externo

1. Utilice un cable MIDI para conectar el conector MIDI OUT del aparato MIDI externo al conector MIDI IN del XP-30.



2. Ajuste el canal de recepción del XP-30 para que concuerde con el canal de transmisión del aparato MIDI externo.

El canal de recepción viene determinado por los siguientes parámetros.

- Modo Patch

Parámetro Rx-Ch (SYSTEM/MIDI/PATCH MIDI)

- Modo Performance

Parámetro Channel (PERFORM/MIDI/MIDI)

Active el parámetro Rx (PERFORM/MIDI/MIDI).

■ Seleccionar Sonidos de XP-30 desde un aparato MIDI externo

Mediante la transmisión de mensajes de Selección de Banco (controlador número 0 y 32) y de mensajes de Cambio de Programa del aparato MIDI externo al XP-30, puede seleccionar Patches, Interpretaciones o Grupos de percusión. En otras palabras, si selecciona sonidos en un teclado MIDI externo, el mensaje MIDI correspondiente se transmitirá al XP-30, provocando que el XP-30 seleccione el Patch apropiado.

* *Si el XP-30 sólo recibe mensajes de Cambio de Programa sin recibir ningún mensaje de Selección de Banco, seleccionará sonidos sólo del grupo de selección actual como PR-A o USER.*

Seleccionar Patches

El XP-30 recibirá los mensajes MIDI transmitidos por el aparato MIDI externo para seleccionar los Patches, tal y como se muestra en la siguiente tabla.

Grupo	Número	Selec. de Banco MSB	LSB	Número de Programa
USER	1–128	80	0	1–128
PR-A	1–128	81	0	1–128
PR-B	1–128	81	1	1–128
PR-C	1–128	81	2	1–128
PR-D (GM)	1–128	81	3	1–128
PR-E	1–128	81	4	1–128
XP-A	1–128	84	0	1–128
XP-A	129–255	84	1	1–127
XP-B	1–128	84	2	1–128
XP-B	129–255	84	3	1–127
XP-C	1–128	84	4	1–128
XP-C	129–256	84	5	1–128
XP-D	1–128	84	6	1–128
XP-D	129–256	84	7	1–128
XP-E	1–128	84	8	1–128
XP-E	129–256	84	9	1–128

<Ejemplo>

Selección del Patch PR-B número 10 de un aparato MIDI externo

Transmisión de datos al XP-30 en el orden siguiente. (Valores decimales.)

Controlador número 0 (botón MSB de Bank Select), valor 81

Controlador número 32 (botón LSB Bank Select), valor 1

Programa número 10

Seleccionar Interpretaciones

El XP-30 recibirá los mensajes MIDI transmitidos por el aparato MIDI externo para seleccionar las Interpretaciones, tal y como se muestra en la siguiente tabla.

Grupo	Número	Selec. de Banco MSB	LSB	Número de Programa
USER	1–32	80	0	1–32
PR-A	1–32	81	0	1–32
PR-B	1–32	81	1	1–32

Para seleccionar una Interpretación, el canal MIDI del aparato de transmisión debe concordar con el parámetro de Canal de Control del XP-30 (SYSTEM/MIDI/PERFORM MIDI). Para seleccionar el Patch o Grupo de percusión de una Parte, el canal de transmisión debe concordar con el canal de recepción de la Parte. No obstante, si el parámetro Canal de Control y el canal de recepción de una Parte tienen el mismo ajuste, el ajuste del parámetro Canal de Control tendrá prioridad de manera que los mensajes recibidos en este canal seleccionarán Interpretaciones.

Seleccionar Grupos de percusión

El XP-30 recibirá los mensajes MIDI transmitidos por el aparato MIDI externo para seleccionar los Grupos de percusión, tal y como se muestra en la siguiente tabla.

Grupo	Número	Selec. de Banco MSB	LSB	Número de Programa
USER	1, 2	80	0	1, 2
PR-A	1, 2	81	0	1, 2
PR-B	1, 2	81	1	1, 2
PR-C	1, 2	81	2	1, 2
PR-D (GM)	1, 2	81	3	1, 2
PR-E	1, 2	81	4	1, 2
XP-A	1–8	84	0	1–8
XP-C	1–8	84	1	1–8
XP-D	1–128	84	2	1–128
XP-D	129–256	84	3	1–128
XP-E	1–128	84	4	1–128
XP-E	129–256	84	5	1–128

Para seleccionar Grupos de percusión, el canal MIDI del aparato de transmisión debe concordar con el canal de recepción de la Parte 10 de la Interpretación. Cuando se entrega el XP-30, la Parte 10 está ajustada en el canal MIDI 10.

Disfrutar de Música Informática

Se puede controlar el XP-30 mediante un ordenador con software musical. Esto le permite crear sus propias canciones y también seleccionar o editar sonidos desde la pantalla de su ordenador. Las funciones disponibles cuando se utiliza un ordenador varían mucho dependiendo del software que utilice, de manera que es importante que elija el software que se adapte mejor a sus necesidades.

■ Conectar con el Ordenador

Dos métodos de conexión

Hay dos maneras de conectar el XP-30 a su ordenador: mediante el conector Computer o mediante los conectores MIDI.
Para la conexión a través del conector Computer, utilice un cable de Ordenador para conectar el puerto de serie (conector RS-232C) de su ordenador al conector Computer del XP-30.
Para la conexión a través de MIDI, necesitará un interface MIDI (como el Roland Super MPU64, etc.). Utilice cables MIDI para conectar los conectores MIDI del XP-30 a los conectores MIDI del interface MIDI, después de realizar la conexión a su ordenador.
Conecte el XP-30 a su ordenador mediante el método más apropiado para su ajuste.
Si realiza conexiones mediante MIDI, consulte la página (p. 135).

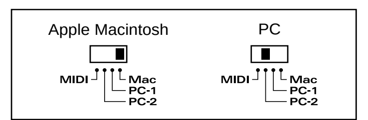
Conectar con el Conector Computer

1. Desactive el XP-30, su ordenador y todos los aparatos periféricos.

* *Para evitar el mal funcionamiento y/o daños a los altavoces u otros aparatos, baje siempre el volumen y desactive todos los aparatos antes de realizar cualquier conexión.*

2. Ajuste el conmutador COMPUTER situado en el panel posterior del XP-30 tal y como se muestra en la figura.

Normalmente, ajuste el conmutador en **PC-2** para PC, y en **Mac** para la serie de Apple Macintosh.



* *Antes de cambiar los ajustes del conmutador Computer, debe desactivar primero el XP-30.*

* *Este ajuste determina la velocidad de transmisión (frecuencia baud) entre el ordenador y el módulo de sonido MIDI (el XP-30); el ajuste utilizado por el ordenador debe concordar con el ajuste del XP-30. Aquí le explicamos como definir los ajustes del XP-30. Para definir los ajustes de su ordenador, necesitará definir ajustes en el software. Si utiliza Windows, los ajustes pueden ser diferentes de los mencionados, dependiendo de los ajustes de la unidad. Si es así, lea detenidamente el manual de la unidad.*

* *La frecuencia baud del PC-1 es 31.25 (kbit/seg), y la frecuencia baud del PC-2 es 38.4 (kbit/seg).*

En el paso 3, las conexiones serán ligeramente diferentes dependiendo del tipo de ordenador que utilice. Lea la sección (3a, 3b) apropiada.

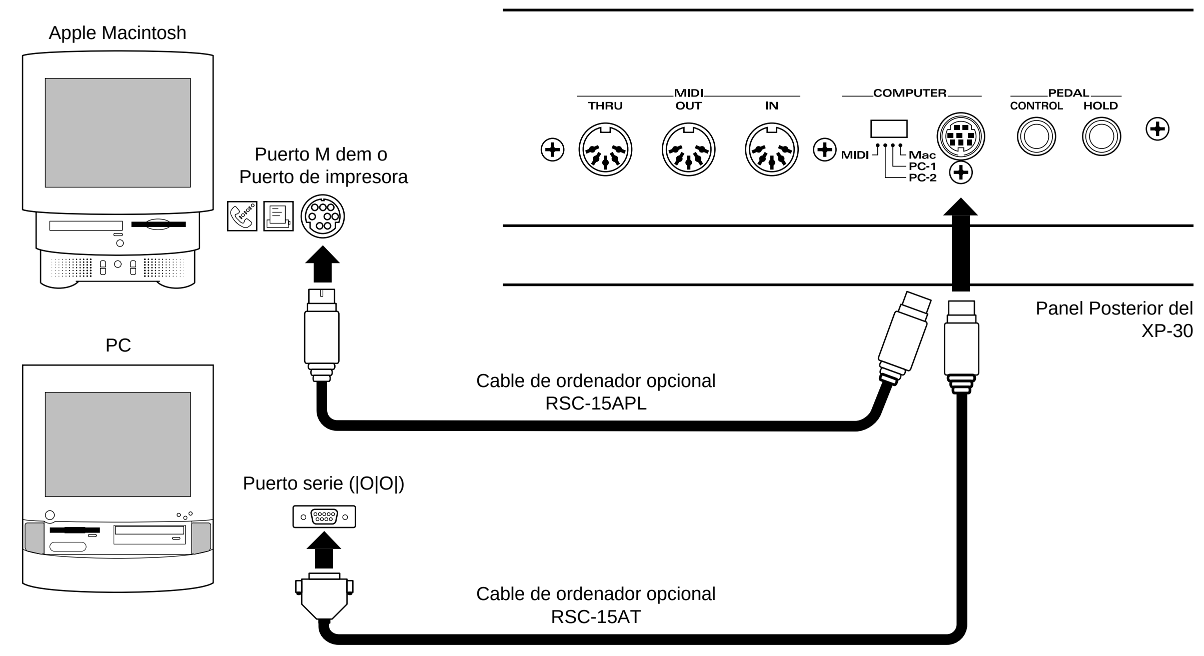
3a. Si utiliza un PC, conecte el cable de ordenador al conector del puerto de serie (RS-232C) de la parte posterior del ordenador.

Cable de ordenador: RSC-15AT (se vende por separado)
Es un cable de 9 patillas. Si necesita un cable de 25 patillas, consulte la sección **"Diagramas del Cableado de Ordenador"** (p. 208) y adquiera el cable apropiado.

3b. Si utiliza un ordenador Apple Macintosh, conecte el cable de ordenador al puerto módem o al puerto de impresora de su ordenador.

Cable de ordenador: RSC-15APL (se vende por separado)

4. Conecte el otro extremo del cable de Ordenador al conector COMPUTER situado en la parte izquierda del XP-30.



* *Para escuchar los sonidos del XP-30, también deberá conectar un cable de alimentación y cables de audio o auriculares. Si todavía no ha realizado las conexiones, por favor, consulte la sección* **"Conexiones"** *(p. 24). Si ha finalizado con las conexiones, consulte la sección* **"Activación"** *(p. 26).*

Conectar con los Conectores MIDI

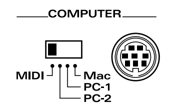
Si se conecta un interface MIDI (Roland Super MPU64, etc.) a su ordenador, o si se conecta un adaptador de interface MIDI, puede utilizar los conectores MIDI para realizar conexiones.

* *Para más detalles acerca de la instalación del interface MIDI, consulte el manual del usuario de su interface MIDI.*

1. Desactive el XP-30, su ordenador y todos los aparatos periféricos.

* *Para evitar un mal funcionamiento y/o daños en los altavoces o en otros aparatos, baje el volumen y desactive todos los aparatos antes de realizar cualquier conexión.*

2. Ajuste el conmutador COMPUTER del panel posterior del XP-30 en **MIDI**.



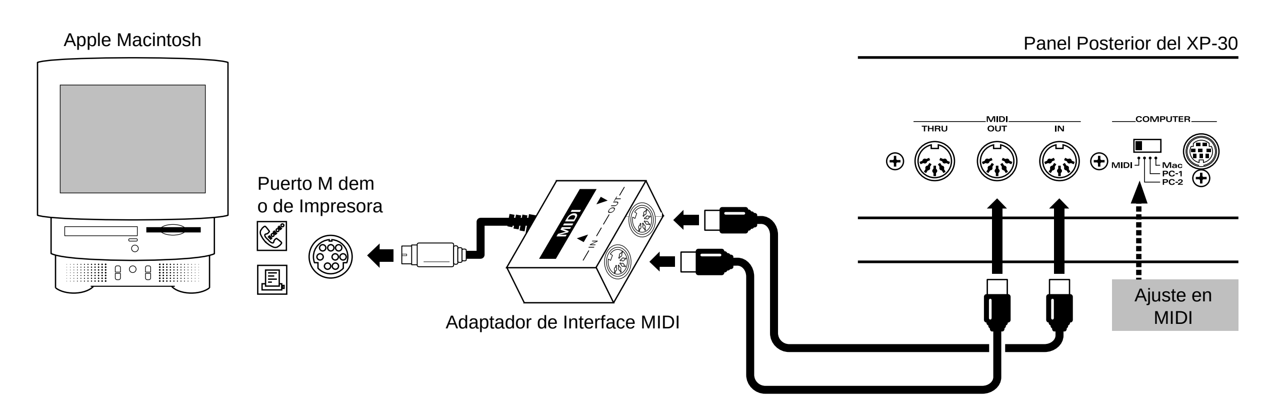
* *Antes de cambiar los ajustes del conmutador Computer switch, primero debe desactivar el XP-30.*

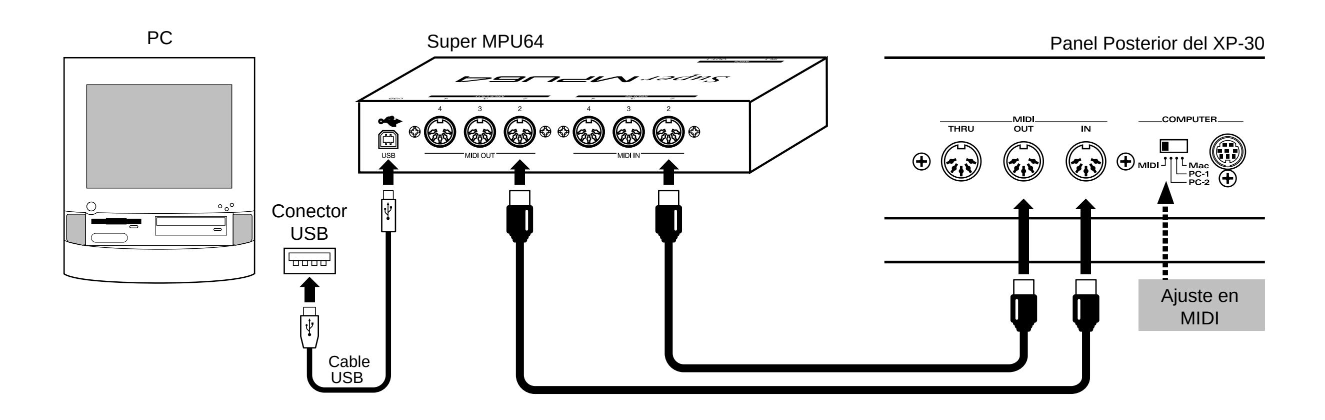
Capítulo 6

3. Utilice un cable MIDI (se vende por separado) para conectar el conector MIDI OUT del interface MIDI al conector MIDI IN del XP-30.

4. Utilice un cable MIDI para conectar el conector MIDI IN del interface MIDI al conector MIDI OUT del XP-30.

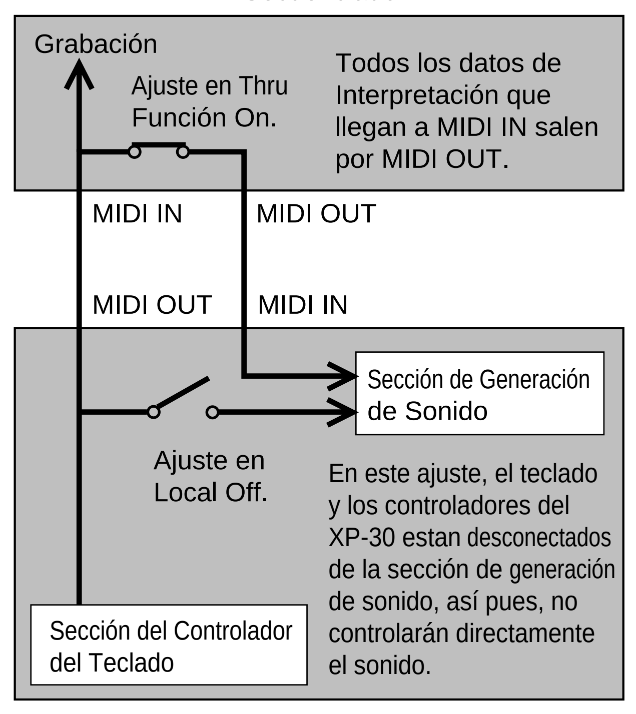
* *Esta conexión es necesaria para utilizar la sección de controlador (sección de teclado) del XP-30.*





■ Desconectar el teclado de la Fuente de Sonido interna (Local OFF)

El XP-30 contiene una sección de controlador (sección de teclado) y una sección de generación de sonido, empaquetados como una unidad individual. Esto significa que puede definir un ajuste (Local Control) que especifica si se transmitirán o no los datos de interpretación del teclado directamente a la fuente de sonido.
Cuando utilice el XP-30, normalmente lo ajustará en Local ON. No obstante, cuando utilice un generador de sonido para un sistema DTM (música informática), debería ajustar el parámetro Local (SYSTEM/MIDI/PERFORM MIDI) en OFF de manera que el teclado quedará desconectado del generador de sonido interno.



Activar la Función Thru del Software de su Secuenciador

Para que los datos que envía el XP-30 al ordenador se transmitan de nuevo al XP-30, debe activar la **Función Thru** del programa de secuenciación. Cuando se activa la función del programa de secuenciación, los mensajes MIDI recibidos en MIDI IN se re-transmitirán sin cambio de MIDI OUT.
Para más detalles acerca de si su programa de secuenciación tiene una función Thru y como ajustar la función Thru, consulte el manual del usuario de su programa de secuenciación.

* *Si su programa de secuenciación no dispone de una función Thru, ajuste el Local Control del XP-30 en ON.*
* *Para alguno programas de secuenciación, los mensajes Exclusivos de Sistema no se transmiten mediante la función Thru. Si utiliza este tipo de software y desea grabar los mensajes Exclusivos de Sistema, ajuste el Local Control del XP-30 en ON.*


XP-30
64 VOICE EXPANDABLE SYNTHESIZER
"Session," "Orchestral" and "Techno Collection" onboard
2× EXPANSION

Apéndices

Solucionar problemas

Si esta unidad no funciona del modo que espera, primero compruebe los siguientes puntos. Si no puede resolver el problema con esta guía, consulte con su distribuidor o con la Estación de Servicio Roland más cercana (listado al final de este manual).

* *Si aparece un mensaje durante una operación, consulte la sección* ***"Mensajes de Error"*** *(p. 142)*

No puede activar el aparato

- ¿Ha conectado el cable de alimentación a una toma de corriente de forma correcta?

No se reproduce ningún sonido

- ¿Ha activado el resto de aparatos conectados a esta unidad?

- ¿El deslizador VOLUME está bajado al mínimo?

- ¿Son correctas las conexiones?

Cuando utilice sólo el XP-30, conecte cables de audio o auriculares (p. 24).
Si utiliza el XP-30 con un ordenador, utilice un cable de Ordenador o cables MIDI para conectarlo al ordenador (p. 134). También debe conectar cables de audio o auriculares (p. 24).

- ¿Puede oír algún sonido a través de los auriculares?

Si puede oír algún sonido a través de los auriculares, podría suceder que el cable de audio que transmite el sonido a los otros aparatos estuviese roto o mal conectado, o que existe un problema con el mezclador/la amplificación/el sistema de altavoces.

- Si no oye ningún sonido cuando toca el teclado, compruebe si el Conmutador Local, un parámetro System está desactivado.

Ajuste el parámetro Local (SYSTEM/MIDI/PATCH MIDI, PERFORM MIDI, GM MIDI) en ON (p. 112).

- Si ha seleccionado una interpretación de tipo compuesta, ¿ha desactivado el conmutador Local de la parte?

Ajuste el parámetro Local (PERFORM/MIDI/MIDI) en ON (p. 86).

- ¿Se han desactivado todos los tonos del patch?

Pulse los botones TONE SWITCH [1]–[4] para que se iluminen los indicadores.

- Si ha seleccionado ajustes que utilizan una Onda XP-D o E, un Patch o Grupo de percusión, ¿ha instalado correctamente la Tarjeta de Ampliación de Onda especificada? (p. 16, 20)

- ¿Ha bajado el volumen mediante operaciones del pedal o mediante mensajes MIDI (mensajes de volumen o mensajes de expresión) recibidos desde un aparato MIDI externo?

Utilice la función Panic para subir el volumen (p. 60).
Si se encuentra en el modo Interpretación, acceda a la pantalla INFO (PERFORM/INFO) para comprobar los parámetros de los ajustes del mensaje de Volumen (Vol) y del mensaje de Expresión (Exp) y defina los ajustes apropiados.

- ¿Está el conmutador COMPUTER de la parte posterior en la posición correcta?

Si utiliza el XP-30 mientras está conectado a un ordenador, defina los ajustes apropiados para el método de conexión, el tipo de ordenador y los ajustes para el controlador (p. 134).

* *Desactive el XP-30 antes de cambiar la posición del conmutador COMPUTER.*

La canción no se reproduce correctamente

- ¿Está tocando una canción de formato GS?

El XP-30 es compatible con el Sistema General MIDI, pero no con el formato GS, de manera que una canción de formato GS no se reproducirá correctamente en el XP-30.

- ¿Si está reproduciendo una composición GM, ha ajustado la fuente de sonido en modo GM?

Entre en el modo GM (p. 124).

- ¿Ha activado el conmutador Receive GM Exclusive?

Ajuste el parámetro Rx.GM (SYSTEM/MIDI/SYS-EXC MIDI) en ON (p. 113).

Una parte específica no suena

- ¿Ha bajado el nivel de volumen de la parte?

Ajuste el parámetro Level (PERFORM/PART/SETTING) para subir el volumen de la parte que no se oye (p. 87).

- ¿Está el instrumento ajustado para recibir mensajes MIDI?

Ajuste el parámetro Rx (PERFORM/MIDI/MIDI) en ON (p. 86).

- ¿Concuerda el canal de Recepción MIDI de la Parte con el canal de Transmisión MIDI del aparato MIDI conectado?

Ajuste el parámetro Channel (PERFORM/MIDI/MIDI) para especificar el canal de recepción MIDI (p. 86).

El aparato MIDI conectado no reproduce ningún sonido

- ¿Está el instrumento ajustado para recibir mensajes MIDI?

En el modo Patch, defina el ajuste para el parámetro Tx-Ch (SYSTEM/MIDI/PATCH MIDI) (p. 112).
En el modo Interpretación, ajuste el parámetro Tx (PERFORM/MIDI/MIDI) en ON (p. 86).

- ¿Coincide el canal de envío MIDI para el controlador del XP-30 con el canal de recepción MIDI para el instrumento MIDI conectado?

En el modo Patch, defina el ajuste para el parámetro Tx-Ch (SYSTEM/MIDI/PATCH MIDI) (p. 112).
En el modo Interpretación, ajuste el canal de envío MIDI con el parámetro Channel (PERFORM/MIDI/MIDI) (p. 86).

Un área específica del teclado no suena

- ¿Ha ajustado un intervalo de restricción de notas?

Si un intervalo específico de notas no suena, compruebe los ajustes de Intervalo de Teclas para el patch e interpretación en la pantalla KEY RANG (PATCH/COMMON) y la pantalla KEY RANG (PERFORM/COMMON). Si se han ajustado ambos intervalos, sólo sonarán las notas especificadas en ambos ajustes.

El sonido está distorsionado

- ¿Está aplicando algún efecto de distorsión de sonido? (p. 93)
- Si el sonido está distorsionado en algunos patches o partes específicas, baje el nivel de volumen de esos patches o partes (p. 81, 87).
- Si todos los sonidos están distorsionados, utilice el deslizador VOLUME para bajar el volumen.

La afinación es incorrecta

- ¿Es incorrecta la afinación del XP-30?

Compruebe el parámetro Master (SYSTEM/TUNE/TUNE) (p. 113).

- ¿Ha cambiado la afinación mediante operaciones del pedal o mediante mensajes de cambio de afinación recibidos desde un aparato MIDI externo?

Utilice la función Panic para reajustar los valores por defecto de fábrica (p. 60).
Si se encuentra en el modo Interpretación, acceda a la pantalla INFO (PERFORM/INFO) para comprobar los ajustes del parámetro Pitch Bend Message (Bend) y defina los ajustes apropiados (p. 87).

- ¿Se han ajustado los parámetro Coarse Tune o Fine Tune para partes específicas?

Compruebe los parámetros Coarse y Fine (PERFORM/PART/SETTING) (p. 87).

No se aplican los efectos

- ¿Está desactivado el conmutador para Multiefectos, Chorus, o Reverberación?

Para comprobar estos ajustes, pulse [EFFECTS ON/OFF] (p. 62).

Los sonidos se interrumpen

- Si intenta tocar más de 64 voces a la vez, los sonidos se interrumpirán (p. 42).

Reduzca el número de Tonos que está utilizando (p. 50, 76).
Incremente el ajuste Reserva de Voz para las partes que no desea que se pierdan (p. 87).

No se reciben los mensajes exclusivos

- ¿Coincide el número ID del aparato del mensaje exclusivo transmitido con el número ID del aparato de esta unidad?

Compruebe el parámetro Device# (SYSTEM/MIDI/SYS-EXC MIDI) (p. 113).

Esta unidad no transmite datos MIDI

- Si desea transmitir los datos de esta unidad a través del conector Computer, ajuste el conmutador COMPUTER en PC-1, PC-2 o Mac, dependiendo del ordenador o software que utilice (p. 134).
- Cuando el conmutador COMPUTER de la parte posterior está ajustado en MIDI, esta unidad no transmitirá datos desde el conector COMPUTER. En este caso, no se transmitirán datos desde el conector MIDI OUT.

Si utiliza el software de Secuenciación, los Deslizadores u otros controles no afectan al Sonido

- Algún software de secuenciación no puede realizar el “soft-thru” con los mensajes exclusivos de sistema. Si utiliza este tipo de software secuenciador y desea grabar mensajes exclusivos de sistema, ajuste el parámetro Local del XP-30 en ON (p. 112).

Mensajes de Error

Si ocurre algún error en una operación, o si el XP-30 es incapaz de continuar procesando tal y como le ha indicado, aparecerá un mensaje de error en la pantalla. Realice la operación apropiada para el mensaje de error que aparezca en pantalla. Esta sección le proporciona los mensajes de error en orden alfabético.

Battery Low (Batería baja)

Situación: Se ha agotado la batería interna de reserva donde se guardan los contenidos de la memoria user.

Solución: Consulte con su distribuidor con o una estación de servicio Roland cercana para reemplazar la batería.

File Format Error (Error de formato de archivo)

Situación: El XP-30 no reconoce este archivo.

File I/O Error (Error I/O de archivo)

Situación: No es posible guardar/cargar el archivo.

Solución: Intente la operación de nuevo. Si aparece el mensaje, el archivo ha sido dañado. Borre el archivo dañado.

File Name Duplicated (Nombre de archivo ya existente)

Situación: Ya existe un nombre con el mismo nombre en la tarjeta de memoria.

Solución: Utilice un nombre de archivo diferente.

File Name Format Error (Error de formato del nombre de archivo)

Situación: No se ha asignado un nombre de archivo.

Solución: Asigne un nombre de archivo.

File not Found (No se encuentra un archivo)

Situación: No se encuentra el archivo especificado.

Solución: Inserte la tarjeta de memoria que contiene el archivo especificado e intente la operación de nuevo.

Memory Card Full (Tarjeta de Memoria llena)

Situación: El espacio de la tarjeta de memoria para guardar datos es insuficiente.

Solución: Inserte una tarjeta de memoria diferente o borre datos innecesarios e intente la operación de nuevo.

Memory Card I/O Error (Error I/O de Tarjeta de Memoria)

Situación: Es posible que se haya dañado la tarjeta de memoria.

Solución: Si se ha dañado la tarjeta de memoria, no la utilice. Si vuelve a aparecer el mismo mensaje consulte con su distribuidor o con una estación de servicio Roland.

Memory Card not Ready (Tarjeta de Memoria no lista)

Situación: No hay ninguna tarjeta de memoria insertada en la ranura MEMORY CARD.

Solución: Desactive el aparato e inserte la tarjeta.

Memory Card Write Protected (Tarjeta de Memoria protegida)

Situación: Puesto que la tarjeta de memoria lleva una etiqueta, no se pueden guardar los datos en el banco de la tarjeta.

Solución: Retire la etiqueta de protección de escritura de la tarjeta de memoria.

MIDI Buffer Full (Buffer MIDI lleno)

Situación: Debido a un volumen excesivo de mensajes MIDI recibidos, el XP-30 es incapaz de procesarlos correctamente.

Solución: Reduzca la cantidad de mensajes MIDI que se transmitirán.

MIDI Communication Error (Error de comunicación MIDI)

Situación: Ha habido un problema con las conexiones del cable MIDI.

Solución: Compruebe que los cables MIDI no están rotos o desconectados.

Receive Data Error (Error en la recepción de datos)

Situación: Se ha recibido un mensaje MIDI incorrectamente.

Solución: Si se repite este mensaje de error, significa que existe un problema con los mensajes MIDI que se transmiten al XP-30.

Unformatted Memory Card (Tarjeta de Memoria sin formatear)

Situación: No se puede utilizar esta tarjeta en el XP-30.

Solución: Formatee la tarjeta de memoria en el XP-30.

User Memory Damaged (Memoria User dañada)

Situación: Se han perdido los datos de la memoria user.

Solución: Utilice la función Factor Reset (UTILITY/UTIL 2/FACTORY RESET) para inicializar la memoria con los ajustes por defecto de fábrica.

User Memory Write Protected (Memoria User protegida)

Situación 1: El parámetro Internal (UTILITY/UTIL 1/PROTECT/WRITE PROTECT) se encuentra en ON.

Solución 1: Ajuste el parámetro Internal en OFF.

Situación 2: El parámetro Exclusive (UTILITY/UTIL 1/PROTECT/WRITE PROTECT) se encuentra en ON, y no se pueden recibir mensajes Exclusivos.

Solución 2: Ajuste el parámetro Exclusive en OFF.

Referencia Rápida de Procedimientos

El XP-30 dispone de un gran número de funciones. Esta sección le muestra los procedimientos para usar algunas de las funciones más utilizadas. Para las funciones que se usan con sólo ajustar el parámetro aplicable, sólo se lista “El nombre de Parámetro (mode/display group/display)”.

* *“[A] + [B]” indica que debe mantener pulsado [A] y [B].*

■ Patch Mode (Modo Patch)

Seleccionar la Pantalla Patch Mode PLAY Display

Pulse [PATCH].

Seleccionar un Patch

Utilice el dial VALUE, [INC]/[DEC], o la teclas numéricas para seleccionar.

Utilizar las Teclas Numéricas para seleccionar el Grupo de Patch

Pulse [SHIFT] + las teclas numéricas.

Seleccionar Patches utilizando la función Digit Hold

1. Pulse [SHIFT] + [ENTER] (active la función Digit Hold).
2. Utilice las teclas numéricas para especificar el número de la posición uno.

* *Para desactivar la función Digit Hold, pulse [SHIFT] + [ENTER] una vez más.*

Transponer el teclado mediante Octavas

Pulse [-OCT] o [+OCT].

Transponer el teclado en intervalos de Semitono

Activar/desactivar Transposición:pulse [TRANSPOSE]
Bajar el teclado: pulse [TRANSPOSE] + [-OCT]
Subir el teclado: pulse [TRANSPOSE] + [+OCT]

Modificar un Patch (procedimiento básico)

1. Ilumine el indicador [EDIT].
2. Utilice los botones de función para seleccionar el grupo de pantalla.
3. Utilice [▲]/[▼] para seleccionar la página de pantalla.
4. Desactive el indicador [EDIT].
5. Utilice TONE SELECT [1]–[4] (botones de función) para seleccionar el Tono.
6. Utilice [◄]/[►] para seleccionar un parámetro.
7. Utilice el dial VALUE, [INC]/[DEC], o las teclas numéricas para modificar el valor.

* *Si desea desplazarse a un grupo diferente de parámetro, active el indicador [EDIT].*

Cambiar el Patch asignado a una Interpretación

1. Pulse [PERFORM] + [PATCH].
2. Utilice [◄]/[►] para seleccionar una Parte.
3. Utilice el dial VALUE, [INC]/[DEC], o las teclas numéricas para seleccionar un Patch.

El resto es igual que para el procedimiento listado arriba.

Modificar los valores de dos o más Tonos simultáneamente

En una pantalla de ajuste de Tono, mantenga pulsado TONE SELECT [1]–[4] (botón de función) para un Tono y pulse el(los) botón(es) para los otros Tonos que desee editar.

Ajustar el volumen de un Patch

Parámetro Level (PATCH/COMMON/PATCH COMMON)

Ajustar la posición de Panoramización de un Patch

Parámetro Pan (PATCH/COMMON/PATCH COMMON)

■ Modo Interpretación

Seleccionar la pantalla PLAY del Modo Interpretación

Pulse [PERFORM].

Seleccionar una Parte para tocar desde el teclado (para las Interpretaciones de tipo individual)

Utilice [◄]/[►].

Cambiar el Patch/Grupo de percusión de una Parte

1. Pulse [PERFORM] + [PATCH].
2. Utilice [◄]/[►] para seleccionar una Parte.
3. Utilice el dial VALUE, [INC]/[DEC], o las teclas numéricas para seleccionar un Patch o Grupo de percusión.

Utilizar las Teclas Numéricas para seleccionar el grupo de Interpretación /Patch/Grupo de percusión

Pulse [SHIFT] + teclas numéricas.

Seleccionar Interpretaciones mediante la función Digit Hold

1. Pulse [SHIFT] + [ENTER] (active la función Digit Hold).
2. Utilice las teclas numéricas para especificar el número de la plaza uno.

* *Para desactivar la función Digit Hold, pulse de nuevo [SHIFT] + [ENTER].*

Modificar una Interpretación (procedimiento básico)

1. Haga que el indicador [EDIT] se ilumine.
2. Utilice los botones de función para seleccionar el grupo de pantalla.
3. Utilice [▲]/[▼] para seleccionar la página de pantalla.
4. Desactive el indicador [EDIT].
5. Utilice [PART] (botón de función) para seleccionar Tono.
6. Utilice [◄]/[►] para seleccionar el parámetro.
7. Utilice el dial VALUE, [INC]/[DEC], o las teclas numéricas para modificar el valor.

* *Si desea desplazarse a un grupo diferente de parámetro, active el indicador [EDIT].*

Ajustar el volumen de una Parte

1. Active el indicador [EDIT].
2. Pulse [PART] (botón de función).
3. Utilice [▲]/[▼] para seleccionar la pantalla PART SETTING.
4. Ajuste el parámetro Level.

Ajustar la posición de Panoramización de una Parte

1. Active el indicador [EDIT].
2. Pulse [PART] (botón de función).
3. Utilice [▲]/[▼] para seleccionar la pantalla PART SETTING.
4. Ajuste el parámetro Pan.

Modificar un Grupo de percusión (procedimiento básico)

1. Pulse [PERFORM] + [PATCH].
2. Utilice [◄]/[►] para seleccionar la Parte 10.
3. Utilice el dial VALUE, [INC]/[DEC], o las teclas numéricas para seleccionar un Grupo de percusión.
4. Ilumine el indicador [EDIT].
5. Utilice los botones de función para seleccionar el grupo de parámetro.
6. Utilice [▲]/[▼] para seleccionar la página de pantalla.
7. Utilice [◄]/[►] para seleccionar un parámetro.
8. Utilice el teclado para seleccionar un instrumento de ritmo.
9. Utilice el dial VALUE, [INC]/[DEC], o las teclas numéricas para modificar el valor.

■ Ajustes de los Controladores

Cambiar el intervalo de la palanca Pitch Bend (para cada Patch)

Parámetro Bend Range (PATCH/CONTROL/KEY MODE&BENDER)

Seleccionar los Mensajes MIDI controlados por los Deslizadores C1–C4

Parámetro Assign (SYSTEM/CONTROL/C1–C4 ASSIGN)

Seleccionar los Mensajes MIDI controlados por CONTROL PEDAL

Parámetro Polarity (SYSTEM/CONTROL/CONTROL PEDAL)

Invertir la polaridad de CONTROL PEDAL (si utiliza el pedal de otro fabricante con la polaridad invertida)

Parámetro Polarity (SYSTEM/CONTROL/CONTROL PEDAL)

Controlar los parámetros Patch con un Deslizador o un Pedal

Puede especificar hasta tres fuentes de control (mensajes MIDI utilizados para controlar). No obstante, la fuente de control 1 está fijada en “modulación”. Puede especificar hasta cuatro destinos de control (parámetros que se controlarán) para cada fuente de control.

1. Especifique el mensaje MIDI que se controlará mediante cada controlador (C1–C4, CONTROL PEDAL) (véase más arriba).
2. Seleccione la fuente de control.

Parámetro Control 2/3 (PATCH/CONTROL/CONTROL SOURCE)

3. Especifique el destino de control (el parámetro que se controlará).

Parámetro Destination (PATCH/CONTROL/CONTROL1–3)

* *Si no necesita ajustar diferentes fuentes de control para cada Patch, ajuste los parámetros Control 2/3 (PPATCH/CONTROL/CONTROL SOURCE) a “SYS-CTRL1” o “SYS-CTRL2,” y ajuste los parámetros Control 1/2 (SYSTEM/CONTROL/SYS-CTRL ASSIGN) a los mensajes MIDI que desee utilizar para controlar.*

Ajustar la respuesta del teclado

Parámetro Sens (SYSTEM/CONTROL/KEYBOARD)

Ajustar el teclado para producir una velocidad fijada

Parámetro Vel (SYSTEM/CONTROL/KEYBOARD)

■ Guardar y cargar datos

* *Cuando finalice con estos procedimientos, pulse [UTIL/CARD] para volver a la pantalla PLAY.*

Formatear una Tarjeta de Memoria

1. Pulse [UTIL/CARD].

2. Seleccione "1: CARD" en la pantalla UTIL 2.

3. Seleccione "1: FORMAT."

4. Pulse [ENTER].

Guardar Ajustes de Patch

1. En el modo Patch, pulse [UTIL/CARD].

2. Seleccione "1: WRITE" en la pantalla UTIL 1.

3. Especifique el destino de escritura.

4. Pulse [ENTER].

Si aparece el mensaje "Internal Write Protect=ON", cámbielo a "OFF" y pulse [ENTER] dos veces.

* *Si desea oír el sonido de un Patch en el destino de escritura seleccionado, pulse [UNDO/COMPARE]. Púlselo de nuevo para volver a la pantalla anterior.*

Guardar Ajustes de Interpretación

1. En el modo Interpretación, pulse [UTIL/CARD].

2. Seleccione "1: WRITE" en la pantalla UTIL 1.

3. Especifique el destino de escritura.

4. Pulse [ENTER].

Si aparece el mensaje "Internal Write Protect=ON", cámbielo a "OFF" y pulse [ENTER] dos veces.

Guardar Ajustes de Grupo de percusión

1. En el modo Grupo de percusión, pulse [UTIL/CARD].

2. Seleccione "1: WRITE" en la pantalla UTIL 1.

3. Especifique el destino de escritura.

4. Pulse [ENTER].

Si aparece el mensaje "Internal Write Protect=ON", cámbielo a "OFF" y pulse [ENTER] dos veces.

Guardar Ajustes de Memoria User y Ajustes de Sistema como una Unidad en la Tarjeta de Memoria

1. Pulse [UTIL/CARD].

2. Seleccione "3: SAVE" en la pantalla UTIL 2.

3. Asigne un nombre de archivo.

4. Pulse [ENTER].

Borrar un Archivo de la Tarjeta de Memoria

1. Pulse [UTIL/CARD].

2. Seleccione "1: CARD" en la pantalla UTIL 2.

3. Seleccione "3: DELETE."

4. Seleccione el archivo que desea borrar.

5. Pulse [ENTER].

Comprobar el área libre de la Tarjeta de Memoria, etc.

1. Pulse [UTIL/CARD].

2. Seleccione "1: CARD" en la pantalla UTIL 2.

3. Seleccione "4: INFO."

■ Controlar los aparatos MIDI externos

Cambiar el canal de transmisión para el Modo Patch

Parámetro Tx-Ch (SYSTEM/MIDI/PATCH MIDI)

Cambiar el canal de transmisión para el Modo Interpretación (para cada Parte)

Parámetro Channel (PERFORM/MIDI/MIDI)

* *Los movimientos del teclado y del controlador (mensajes MIDI) de la sección del controlador se transmiten de manera diferente dependiendo de si se ha seleccionado una Interpretación individual o compuesta. Si se ha seleccionado una Interpretación Individual, los mensajes MIDI se transmitirán en el canal MIDI de la Parte que se reproduce con el teclado. Si se ha seleccionado una Interpretación compuesta, los mensajes MIDI se transmitirán en el canal MIDI de las Partes que tengan el parámetro Tx (PERFORM/MIDI/MIDI) activado.*

Desactivar la transmisión de los mensajes de Cambio de Programa/ Selección de Banco (System)

Pantalla TRANSMIT MIDI (SYSTEM/MIDI)

Transmitir los mensajes Selección de Banco para el Patch asignado a una Parte específica cuando ha elegido una Interpretación

1. Ajuste el parámetro Bank Select Group (PERFORM/ MIDI/TRANSMIT) al número de Bank Select Group que desee (BS1–BS7).
2. Guarde la Interpretación.
3. En la pantalla BANK SEL-GROUP (SYSTEM/MIDI/ BANK SEL-GROUP), seleccione el Bank Select Group que especifico en el paso 1.
4. Ajuste el parámetro Switch en ON y especifique el MSB y el LSB.

■ Controlar el XP-30 desde un aparato MIDI externo

Cambiar el Canal de Recepción donde se seleccionan las Interpretaciones

Parámetro Control Channel (SYSTEM/MIDI/PERFORM MIDI)

Cambiar el Canal de Recepción de una Parte (Interpretación)

Parámetro Channel (PERFORM/MIDI/MIDI)

Cambiar el Canal de Recepción (Patch)

Parámetro Rx-Ch (SYSTEM/MIDI/PATCH MIDI)

Desactivar la recepción de los mensajes MIDI de Cambio de Programa/Selección de Banco

Pantalla RECEIVE MIDI (SYSTEM/MIDI)

Activar/Desactivar la recepción de mensajes MIDI de Volumen/Hold1/ Cambio de Programa para cada Parte (Interpretación)

Pantalla Rx SWITCH (PERFORM/MIDI)

Activar/Desactivar la recepción de mensajes MIDI de Volumen/ Panoramización/Pitch Bend/Hold1/ Redamper para cada Tono (Patch)

Pantalla Rx SWITCH/DAMPER (PATCH/CONTROL)

Comprobar el status de recepción de mensajes MIDI (modo Interpretación)

INFO pantalla (PERFORM/INFO)

■ Otros

Utilizar la función Panic

Pulse [SHIFT] + [PANIC].

Ajustar la Afinación

Parámetro Master (SYSTEM/TUNE/TUNE)

Ajusta el Contraste de pantalla

Parámetro LCD Contrast (SYSTEM/SETUP/SYSTEM SETUP)

Restablecer a los Ajustes de fábrica la Interpretación/Patch/Grupo de percusión Temporales

1. Seleccione una Interpretación, Patch, o Grupo de percusión.
2. Pulse [UTIL/CARD].
3. Seleccione “3: INIT” en la pantalla UTIL 1.
4. Seleccione “PRESET”.
5. Pulse [ENTER].

Restablecer el XP-30 a los Ajustes de fábrica

1. Seleccione una Interpretación, Patch o Grupo de percusión.
2. Pulse [UTIL/CARD].
3. Seleccione “4: FACTORY RESET” en la pantalla UTIL 2.
4. Pulse [ENTER].

Lista de Parámetros

■ Parámetros Patch

* *Los parámetros que se pueden ajustar independientemente para cada Tono están indicados mediante una "T".*

Grupo COMMON (p. 68)

Pantalla	Parámetro		Valor	
PATCH NAME	—	Patch name	ASCII Characters (max. 12)	
PATCH CATEGORY	Category	Patch category	(*1)	
PATCH CLOCK	Source	Patch clock source	PATCH, SYSETEM	
	Tempo	Patch tempo	20–250	
PATCH COMMON	Level	Level	0–127	
	Pan	Pan	L64–0–63R	
	Analog Feel	Analog feel depth	0–127	
	Octave	Octave shift	-3–0–+3	
	Stretch	Stretch tune depth	OFF, 1, 2, 3	
	Priority	Voice priority	LAST, LOUDEST	
	VelRang	Velocity range switch	OFF, ON	
VELOCITY	Lower	Velocity range lower	1–Upper	T
	Upper	Velocity range upper	Lower–127	T
	Cross Fade	Velocity cross fade	0–127	T
KEY RANG	Lower	Key range lower	C-1–Upper	T
	Upper	Key range upper	Lower–G9	T
STRUCT	Type	Structure type	1–10	T
	Booster	Booster gain	0, +6, +12, +18 dB	T

*1: NO ASSIGN, AC.PIANO, EL.PIANO, KEYBOARDS, BELL, MALLET, ORGAN, ACCORDION, HARMONICA, AC.GUITAR, EL.GUITAR, DIST.GUITAR, BASS, SYNTH BASS, STRINGS, ORCHESTRA, HIT&STAB, WIND, FLUTE, AC.BRASS, SYNTH BRASS, SAX, HARD LEAD, SOFT LEAD, TECHNO SYNTH, PULSATING, SYNTH FX, OTHER SYNTH, BRIGHT PAD, SOFT PAD, VOX, PLUCKED, ETHNIC, FRETTED, PERCUSSION, SOUND FX, BEAT&GROOVE, DRUMS, COMBINATION

Grupo EFFECTS (p. 71)

Pantalla	Parámetro		Valor	
OUTPUT	Output Assign	Output assign	MIX, EFX	T
		Output level	0–127	T
	Chorus	Chorus send level	0–127	T
	Reverb	Reverb send level	0–127	T
PATCH EFX TYPE	Type	EFX type	(*1)	
PATCH EFX PRM	(*1)	Patch EFX parameter		
PATCH EFX OUT	Mix Out	EFX output level	0–127	
	Chorus	Chorus send level	0–127	
	Reverb	Reverb send level	0–127	
PATCH EFX CTRL	—	EFX control source1, 2	(*2)	
	—	EFX control depth1, 2	-63–+63	
PATCH CHORUS	Rate	Chorus rate	0–127	
	Depth	Chorus depth	0–127	
	Delay	Chorus pre delay	0–127	
	Fbk	Chorus feedback level	0–127	
	Level	Chorus level	0–127	
	Out	Chorus output assign	MIX, REV, M+R	
PATCH REVERB	Type	Reverb/Delay type	ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2, DELAY, PAN-DLY	
	Time	Reverb/Delay time	0–127	
	Fbk	Delay feedback level	0–127	
	HF Damp	Reverb/Delay HF damp	(*3)	
	Level	Reverb/Delay level	0–127	

*1: Refer to EFX Parameters.

*2: OFF, SYS-CTRL1, SYS-CTRL2, MODULATION, BREATH, FOOT, VOLUME, PAN, EXPRESSION, PITCH BEND, AFTERTOUCH

*3: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

Grupo CONTROL (p. 73)

Pantalla	Parámetro		Valor	
KEY MODE&BENDER	Assign	Key assign mode	POLY, SOLO	
	Legato	Solo legato switch	OFF, ON	
	Bend Range	Bend range down	-48–0 semitone	
		Bend range up	0–+12 semitone	
PORTAMENTO	Sw	Portamento switch	OFF, ON	
	Time	Portamento time	0–127	
	Mode	Portamento mode	NORMAL, LEGATO	
	Type	Portamento type	RATE, TIME	
	Start	Portamento start pitch	PITCH, NOTE	
RxSWITCH	Volume	Receive volume switch	OFF, ON	T
	Pan	Receive pan control switch	OFF, CONT, KEY-ON	T
	Pitch Bend	Receive pitch bend switch	OFF, ON	T
DAMPER	Hold-1 RxSwitch	Receive hold-1 switch	OFF, ON	T
	Redamper	Redamper switch	OFF, ON	T
PEAK & HOLD	EfxCtrl	EFX control peak/hold	OFF, HOLD, PEAK	
	Ctrl 1	Control1 peak/hold	OFF, HOLD, PEAK	
	Ctrl 2	Control2 peak/hold	OFF, HOLD, PEAK	
	Ctrl 3	Control3 peak/hold	OFF, HOLD, PEAK	
CONTROL SOURCE	Control 2	Control source 2	(*1)	
	Control 3	Control source 3	(*1)	
CONTROL 1	Destination	Control destination 1–4	(*2)	T
	Depth	Control depth 1–4	-63–+63	T
CONTROL 2	Destination	Control destination 1–4	(*2)	T
	Depth	Control depth 1–4	-63–+63	T
CONTROL 3	Destination	Control destination 1–4	(*2)	T
	Depth	Control depth 1–4	-63–+63	T

*1: OFF, SYS-CTRL1, SYS-CTRL2, MODULATION, BREATH, FOOT, VOLUME, PAN, EXPRESSION, PITCH BEND, AFTERTOUCH, LFO1, LFO2, VELOCITY, KEYFOLLOW, PLAYMATE

*2: OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, MIX, CHO, REV, PL1, PL2, FL1, FL2, AL1, AL2, pL1, pL2, L1R, L2R

Grupo WAVE (p. 76)

Pantalla	Parámetro		Valor	
WAVE	Group	Wave group	INT-A, INT-B, XP-A, XP-B, XP-C, XP-D, XP-E	T
	Number	Wave number	001–255	T
	Gain	Wave gain	-6, 0, +6, +12 dB	T
	Switch	Tone switch	OFF, ON	T
FXM	Switch	Frequency cross modulation switch	OFF, ON	T
	Color	Frequency cross modulation color	1–4	T
	Depth	Frequency cross modulation depth	1–16	T
TONE DELAY	Mode	Tone delay mode	(*1)	T
	Time	Tone delay time	0–127/0–880/0–5000 (*2)	T

*1: NORMAL, HOLD, PLAYMATE, CLOCK-SYNC, KEY-OFF-N, KEY-OFF-D, TEMPO-SYNC

*2: When the Tone Delay Mode parameter is set to “CLOCK-SYNC” this is set as a Note value.

Grupo LFO (p. 78)

Pantalla	Parámetro		Valor	
LFO1	Form	LFO form	TRI, SIN, SAW, SQR, TRP, S&H, RND, CHS	T
	Key Sync	LFO key Sync	OFF, ON	T
	Rate	LFO rate	0–127, 0–880 (*1)	T
	ExtSync	LFO external sync	OFF, CLOCK	T
	Mode	LFO fade mode	ON-IN, ON-OUT, OFF-IN, OFF-OUT	T
	Delay	LFO delay time	0–127	T
	Fade	LFO fade time	0–127	T
	Offset	LFO offset	-100, -50, 0, +50, +100	T
LFO2	(*2)			T
LFO DEPTH1:2	Pitch	Pitch LFO depth 1, 2	-63–+63	T
	TVF	TVF LFO depth 1, 2	-63–+63	T
	TVA	TVA LFO depth 1, 2	-63–+63	T
	Pan	Pan LFO depth 1, 2	-63–+63	T

*1: When the LFO External Sync parameter is set to “CLOCK” this is set as a Note value.

*2: Same as LFO1.

Grupo PITCH (p. 79)

Pantalla	Parámetro		Valor	
PITCH	Coarse	Coarse tune	-48–+48 semitone	T
	Fine	Fine tune	-50–+50 cent	T
	Random	Random pitch depth	0–1200 cent (*1)	T
	Keyfollow	Pitch keyfollow	-100–+200 (*2)	T
PCH ENVELOPE	Envelope Depth	Pitch envelope depth	-12–+12	T
	Velocity Sens	Pitch envelope velocity sens	-100–+150	T
PCH TIME ENV	V-T1	Pitch envelope time1 velocity sens	-100–+100 (*3)	T
	V-T4	Pitch envelope time4 velocity sens	-100–+100 (*3)	T
	Time Keyfollow	Pitch envelope time keyfollow	-100–+100 (*3)	T
PCH ENVELOPE	T1, T2, T3, T4	Pitch envelope time 1–4	0–127	T
	L1, L2, L3, L4	Pitch envelope level 1–4	-63–+63	T

*1: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 1100, 1200

*2: -100, -70, -50, -30, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100, +120, +150, +200

*3: -100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100

Grupo TVF (p. 80)

Pantalla	Parámetro		Valor	
FILTER	Type	Filter type	OFF, LPF, BPF, HPF, PKG	T
	Cut	Cutoff frequency	0–127	T
	Res	Resonance	0–127	T
	Keyfollow	Cutoff frequency keyfollow	-100–+200 (*1)	T
	Env Depth	TVF envelope depth	-63–+63	T
TVF VELOCITY	V-Sens	TVF envelope velocity sens	-100–+150	T
	V-Curve	TVF envelope velocity curve	1–7	T
	V-Resonance	Resonance velocity sens	-100–+150	T
TVF TIME ENV	V-T1	TVF envelope time1 velocity sens	-100–+100 (*2)	T
	V-T4	TVF envelope time4 velocity sens	-100–+100 (*2)	T
	Time Keyfollow	TVF envelope time keyfollow	-100–+100 (*2)	T
TVF ENVELOPE	T1, T2, T3, T4	TVF envelope time 1–4	0–127	T
	L1, L2, L3, L4	TVF envelope level 1–4	0–127	T

*1:-100, -70, -50, -30, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100, +120, +150, +200

*2: -100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100

Grupo TVA (p. 81)

Pantalla	Parámetro		Valor	
TVA	Level	Level	0–127	T
	Pan	Pan	L64–0–63R	T
	V-Sens	TVA envelope velocity sens	-100–+150	T
	V-Curve	TVA envelope velocity curve	1–7	T
BIAS	Bias	Bias level	-100–+100 (*1)	T
	Point	Bias point	C-1–G9	T
	Direction	Bias direction	LOWER, UPPER, LOWER&UPPER, ALL	T
PAN MODULATE	Keyfollow	Pan keyfollow	-100–+100 (*1)	T
	Random	Random pan depth	0–63	T
	Alternate	Alternate pan depth	L63–0–63R	T
TVA TIME ENV	V-T1	TVA envelope time1 velocity sens	-100–+100 (*1)	T
	V-T4	TVA envelope time4 velocity sens	-100–+100 (*1)	T
	Time Keyfollow	TVA envelope time keyfollow	-100–+100 (*1)	T
TVA ENVELOPE	T1, T2, T3, T4	TVA envelope time 1–4	0–127	T
	L1, L2, L3	TVA envelope level 1–3	0–127	T

*1: -100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100

■ Parámetros Performance

* *Los parámetros que se pueden ajustar independientemente para cada Parte están indicados mediante una "P"*

Grupo COMMON (p. 83)

Pantalla	Parámetro		Valor	
PERFORM NAME	—	Performance name	ASCII Characters (max. 12)	
PERFORM CLOCK	Source	Performance clock source	PERFORM, SYSETEM	
	Tempo	Performance tempo	20–250	
PERFORM COMMON	Key Mode	Key mode	LAYER, SINGLE	
	Key Range	key range switch	OFF, ON	
KEY RANG	Lower	Key range lower	C-1–Upper	P
	Upper	Key range upper	Lower–G9	P
KEYBOARD	Octave Shift	Octave shift	-3–+3	P

Grupo EFFECTS (p. 84)

Pantalla	Parámetro		Valor	
OUTPUT	Output Assign	Output assign	MIX, EFX, PATCH	P
		Output level	0–127	P
	Chorus	Chorus send level	0–127	P
	Reverb	Reverb send level	0–127	P
PERFORM EFX TYPE	Type	EFX type	(*1)	
	Source	EFX source	PERFORM, 1–9, 11–16	
PERFORM EFX PRM	(*1)	Performance EFX parameters		
PERFORM EFX OUT	Mix Out	EFX output level	0–127	
	Chorus	Chorus send level	0–127	
	Reverb	Reverb send level	0–127	
PERFORM EFX CTRL		EFX control source 1	(*2)	
		EFX control depth 1	-63–+63	
		EFX control source 2	(*2)	
		EFX control depth 2	-63–+63	
PERFORM CHORUS	Rate	Chorus rate	0–127	
	Depth	Chorus depth	0–127	
	Delay	Chorus pre delay	0–127	
	Fbk	Chorus feedback level	0–127	
	Level	Chorus level	0–127	
	Out	Chorus output assign	MIX, REV, M+R	
PERFORM REVERB	Type	Reverb/Delay type	ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2, DELAY, PAN-DLY	
	Time	Reverb/Delay time	0–127	
	Fbk	Delay feedback level	0–127	
	HF Damp	Reverb/Delay HF damp	(*3)	
	Level	Reverb/Delay level	0–127	

*1: Refer to EFX parameters.

*2: OFF, SYS-CTRL1, SYS-CTRL2, MODULATION, BREATH, FOOT, VOLUME, PAN, EXPRESSION, PITCH BEND, AFTERTOUCH

*3: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

Grupo MIDI (p. 86)

Pantalla	Parámetro		Valor	
MIDI	Channel	MIDI channel	1–16	P
	Rx	Receive switch	OFF, ON	P
	Tx	Transmit switch	OFF, ON	P
	Local	Local switch	OFF, ON	P
RxSWITCH	Volume	Receive volume switch	OFF, ON	P
	Hold-1	Receive hold-1 switch	OFF, ON	P
	Program Change	Receive program change switch	OFF, ON	P
TRANSMIT	BankSelectGroup	Transmit bank select group	PATCH, BS1–BS7	P
	Transmit Volume	Transmit volume	0–127, OFF	P

Grupo PART (p. 87)

Pantalla	Parámetro		Valor	
PATCH	Group	Patch group	USER, PR-A, PR-B, PR-C, GM, PR-E, XP-A, XP-B, XP-C, XP-D, XP-E	P
	Number	Patch number	001–256	P
SETTING	Level	Level	0–127	P
	Pan	Pan	L64–0–63R	P
	Coarse	Coarse tune	-48–+48 semitone	P
	Fine	Fine tune	-50–+50 cent	P
RESERVE	Voice Reserve	Voice reserve	0–64	P

Grupo INFORMATION (p. 87)

Pantalla	Parámetro		Valor	
INFO	Mod	Modulation information	0–127	P
	Breath	Breath information	0–127	P
	Foot	Foot information	0–127	P
	Vol	Volume information	0–127	P
	Pan	Pan information	L64–0–63R	P
	Exp	Expression information	0–127	P
	Hold	Hold1 information	0–127	P
	Bend	Pitch bend information	-128–+127	P
	Aft	Aftertouch information	0–127	P
	Sys1	System control 1 information	0–127/-128–+127	P
	Sys2	System control 2 information	0–127/-128–+127	P
	Voices	Voice information	0–64	P

■ Parámetros Rhythm Set

Grupo COMMON (p. 88)

Pantalla	Parámetro		Valor
RHYTHM NAME	—	Rhythm set name	ASCII Characters (max. 12)

Grupo EFFECTS (p. 88)

Pantalla	Parámetro		Valor
OUTPUT	Output Assign	Output assign	MIX, EFX
		Output level	0–127
	Chorus	Chorus send level	0–127
	Reverb	Reverb send level	0–127
PERFORM EFX TYPE	Type	EFX type	(*1)
	Source	EFX source	PERFORM, 1–9, 11–16
PERFORM EFX PRM	(*1)	Performance EFX parameters	
PERFORM EFX OUT	Mix Out	EFX output level	0–127
	Chorus	Chorus send level	0–127
	Reverb	Reverb send level	0–127
PERFORM EFX CTRL		EFX control source 1	(*2)
		EFX control depth 1	-63–+63
		EFX control source 2	(*2)
		EFX control depth 2	-63–+63
PERFORM CHORUS	Rate	Chorus rate	0–127
	Depth	Chorus depth	0–127
	Delay	Chorus pre delay	0–127
	Fbk	Chorus feedback level	0–127
	Level	Chorus level	0–127
	Out	Chorus output assign	MIX, REV, M+R
PERFORM REVERB	Type	Reverb/Delay type	ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2, DELAY, PAN-DLY
	Time	Reverb/Delay time	0–127
	Fbk	Delay feedback level	0–127
	HF Damp	Reverb/Delay HF damp	(*3)
	Level	Reverb/Delay level	0–127

*1: Refer to EFX parameters.

*2: OFF, SYS-CTRL1, SYS-CTRL2, MODULATION, BREATH, FOOT, VOLUME, PAN, EXPRESSION, PITCH BEND, AFTERTOUCH

*3: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

Grupo CONTROL (p. 90)

Pantalla	Parámetro		Valor
CONTROL	Bend Range	Bend range	0–12
	Env Mode	Envelope mode	NO-SUS, SUSTAIN
	Mute Group	Mute group	OFF, 1–31
RxSWITCH	Volume	Receive volume switch	OFF, ON
	Pan	Receive pan control switch	OFF, CONT, KEY-ON
	Hold-1	Receive hold-1 switch	OFF, ON

Grupo WAVE (p. 90)

Pantalla	Parámetro		Valor
WAVE	Group	Wave group	INT-A, INT-B, XP-A, XP-B, XP-C, XP-D, XP-E
	Number	Wave number	001–255
	Gain	Wave gain	-6, 0, +6, +12 dB
	Switch	Key switch	OFF, ON

Grupo PITCH (p. 91)

Pantalla	Parámetro		Valor
PITCH	Coarse	Coarse tune	C-1–G9
	Fine	Fine tune	-50–+50 cent
	Random	Random pitch depth	0–1200 cent (*1)
	Env Depth	Pitch envelope depth	-12–+12
PCH VELOCITY	Velocity Sens	Pitch envelope velocity sens	-100–+150
	Velocity Time	Pitch envelope time velocity sens	-100–+100 (*2)
PCH ENVELOPE	T1, T2, T3, T4	Pitch envelope time 1–4	0–127
	L1, L2, L3, L4	Pitch envelope level 1–4	-63–+63

*1: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 1100, 1200

*2: -100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100

Grupo TVF (p. 91)

Pantalla	Parámetro		Valor
FILTER	Type	Filter type	OFF, LPF, BPF, HPF, PKG
	Cutoff	Cutoff frequency	0–127
	Resonance	Resonance	0–127
	Env Depth	TVF Envelope depth	-63–+63
TVF VELOCITY	V-Sens	TVF envelope velocity sens	-100–+150
	V-Time	TVF envelope time velocity sens	-100–+100 (*1)
	V-Resonance	Resonance velocity sens	-100–+150
TVF ENVELOPE	T1–4	TVF envelope time 1–4	0–127
	L1–4	TVF envelope level 1–4	0–127

*2: -100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100

Grupo TVA (p. 92)

Pantalla	Parámetro		Valor
TVA	Level	Level	0–127
	Pan	Pan	L64–0–63R
	Random	Random pan depth	0–63
	Alternate	Alternate pan depth	L63–0–63R
TVA VELOCITY	Velocity Sens	TVA envelope velocity sens	-100–+150
	Velocity Time	TVA envelope time velocity sens	-100–+100 (*1)
TVA ENVELOPE	T1–4	TVA envelope time 1–4	0–127
	L1–3	TVA envelope level 1–3	0–127

*1: -100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100

■ Parámetros GM Mode

* *Los parámetros que se pueden ajustar independientemente para cada Parte están indicados mediante una "P"*

Grupo EFFECTS (p. 125)

Pantalla	Parámetro		Valor	
OUTPUT	Output Assign	Output assign	MIX, EFX	P
		Output level	0–127	P
	Chorus	Chorus send level	0–127	P
	Reverb	Reverb send level	0–127	P
GM EFX TYPE	Type	EFX type	(*1)	
GM EFX PRM	(*1)	GM EFX parameters		
GM EFX OUT	Mix Out	EFX output level	0–127	
	Chorus	Chorus send level	0–127	
	Reverb	Reverb send level	0–127	
GM CHORUS	Rate	Chorus rate	0–127	
	Depth	Chorus depth	0–127	
	Delay	Chorus pre delay time	0–127	
	Fbk	Chorus feedback level	0–127	
	Level	Chorus level	0–127	
	Out	Chorus output assign	MIX, REV, M+R	
GM REVERB	Type	Reverb/Delay type	ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2, DELAY, PAN-DLY	
	Time	Reverb/Delay time	0–127	
	Fbk	Delay Feedback level	0–127	
	HF Damp	Reverb/Delay HF damp	(*2)	
	Level	Reverb/Delay level	0–127	

*1: Refer to EFX parameters.

*2: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

Grupo PART (p. 127)

Pantalla	Parámetro		Valor	
PATCH	Number	GMPatch number	001–128	P
SETTING	Volume	Volume	0–127	P
	Pan	Pan	L64–0–63R	P
	Coarse	Coarse tune	-48–+48 semitone	P
	Fine	Fine tune	-50–+50 cent	P

Grupo INFORMATION (p. 127)

Pantalla	Parámetro		Valor	
INFO	Mod	Modulation information	0–127	P
	Breath	Breath information	0–127	P
	Foot	Foot information	0–127	P
	Vol	Volume information	0–127	P
	Pan	Pan information	L64–0–63R	P
	Exp	Expression information	0–127	P
	Hold	Hold1 information	0–127	P
	Bend	Pitch bend information	-128–+127	P
	Aftertouch	Aftertouch information	0–127	P
	Voices	Voice information	0–64	P

■ Parámetros EFX

1: STEREO-EQ (p. 93)

Parámetro		Valor
LowFreq	Low frequency	200, 400 Hz
LowGain	Low gain	-15–+15 dB
Hi Freq	High frequency	4000, 8000 Hz
Hi Gain	Hi gain	-15–+15 dB
P1 Freq	Peaking1 frequency	200–8000Hz (*1)
P1 Q	Peaking1 Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0
P1 Gain	Peaking1 gain	-15–+15 dB
P2 Freq	Peaking2 frequency	200–8000 Hz (*1)
P2 Q	Peaking2 Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0
P2 Gain	Peaking2 gain	-15–+15 dB
Level	Output level	0–127

*1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz

2: OVERDRIVE (p. 93)

Parámetro		Valor
Drive	Drive	0–127
Level	Output level	0–127
LowGain	Low gain	-15–+15 dB
Hi Gain	High gain	-15–+15 dB
AmpType	Amp simulator type	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK
Pan	Output pan	L64–0–63R

3: DISTORTION (p. 93)

Parámetro		Valor
Drive	Drive	0–127
Level	Output level	0–127
LowGain	Low gain	-15–+15 dB
Hi Gain	High gain	-15–+15 dB
AmpType	Amp simulator type	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK
Pan	Output pan	L64–0–63R

4: PHASER (p. 94)

Parámetro		Valor
Manual	Manual	100–8000 Hz
Rate	Rate	0.05–10.00 Hz
Depth	Depth	0–127
Res	Resonance	0–127
Mix	Mix level	0–127
Pan	Output pan	L64–0–63R
Level	Output level	0–127

5: SPECTRUM (p. 94)

Parámetro		Valor
Band 1	Band1 gain	-15–+15 dB
Band 2	Band2 gain	-15–+15 dB
Band 3	Band3 gain	-15–+15 dB
Band 4	Band4 gain	-15–+15 dB
Band 5	Band5 gain	-15–+15 dB
Band 6	Band6 gain	-15–+15 dB
Band 7	Band7 gain	-15–+15 dB
Band 8	Band8 gain	-15–+15 dB
Q	Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0
Pan	Output pan	L64–0–63R
Level	Output level	0–127

6: ENHANCER (p. 94)

Parámetro		Valor
Sens	Sens	0–127
Mix	Mix level	0–127
Low Gain	Low gain	-15–+15 dB
Hi Gain	High gain	-15–+15 dB
Level	Output level	0–127

7: AUTO-WAH (p. 95)

Parámetro		Valor
Filter	Filter type	LPF, BPF
Sens	Sens	0–127
Manual	Manual	0–127
Peak	Peak	0–127
Rate	Rate	0.05–10.00 Hz
Depth	Depth	0–127
Level	Output level	0–127

8: ROTARY (p. 95)

Parámetro		Valor
LowSlow	Low frequency slow rate	0.05–10.00 Hz
LowFast	Low frequency fast rate	0.05–10.00 Hz
LowAccl	Low frequency acceleration	0–15
Low Lvl	Low frequency level	0–127
Hi Slow	High frequency slow rate	0.05–10.00 Hz
Hi Fast	High frequency fast rate	0.05–10.00 Hz
Hi Accl	High frequency acceleration	0–15
Hi Lvl	High frequency level	0–127
Separation	Separation	0–127
Speed	Speed	SLOW, FAST
Level	Output level	0–127

9: COMPRESSOR (p. 96)

Parámetro		Valor
Attack	Attack	0–127
Sustain	Sustain	0–127
Post Gain	Post gain	0, +6, +12, +18
LowGain	Low gain	-15–+15 dB
Hi Gain	High gain	-15–+15 dB
Pan	Output pan	L64–0–63R
Level	Output level	0–127

10: LIMITER (p. 96)

Parameter		Valor
Thresh	Threshold level	0–127
Ratio	Compression ratio	1.5:1, 2:1, 4:1, 100:1
Release	Release time	0–127
Gain	Post gain	0, +6, +12, +18
LowGain	Low gain	-15–+15 dB
Hi Gain	High gain	-15–+15 dB
Pan	Output pan	L64–0–63R
Level	Output level	0–127

11: HEXA-CHORUS (p. 96)

Parámetro		Valor
Pre Dly	Pre delay time	0.0–100.0 ms
Rate	Rate	0.05–10.00 Hz
Depth	Depth	0–127
Dly Dev	Pre delay deviation	0–20
Dpt Dev	Depth deviation	-20–+20
Pan Dev	Pan deviation	0–20
Balance	Effect balance	D100:0W–D0:100W
Level	Output level	0–127

12: TREMOLO-CHORUS (p. 97)

Parámetro		Valor
Pre Dly	Pre delay time	0.0–100.0 ms
ChoRate	Chorus rate	0.05–10.00 Hz
Cho Dpt	Chorus depth	0–127
Phase	Tremolo phase	0–180 degree
TrmRate	Tremolo rate	0.05–10.00 Hz
Trm Sep	Tremolo separation	0–127
Balance	Effect balance	D100:0W–D0:100W
Level	Output level	0–127

13: SPACE-D (p. 97)

Parámetro		Valor
Pre Dly	Pre delay time	0.0–100.0 ms
Rate	Rate	0.05–10.00 Hz
Depth	Depth	0–127
Phase	Phase	0–180 degree
LowGain	Low gain	-15–+15 dB
Hi Gain	High gain	-15–+15 dB
Balance	Effect balance	D100:0W–D0:100W
Level	Output level	0–127

14: STEREO-CHORUS (p. 97)

Parámetro		Valor
Pre Dly	Pre delay time	0.0–100.0 ms
Rate	Rate	0.05–10.00 Hz
Depth	Depth	0–127
Phase	Phase	0–180 degree
Filter Type	Filter type	OFF, LPF, HPF
Cutoff	Cutoff frequency	200–8000 Hz (*1)
LowGain	Low gain	-15–+15 dB
Hi Gain	High gain	-15–+15 dB
Balance	Effect balance	D100:0W–D0:100W
Level	Output level	0–127

*1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz

15: STEREO-FLANGER (p. 98)

Parámetro		Valor
Pre Dly	Pre delay time	0.0–100.0 ms
Rate	Rate	0.05–10.00 Hz
Depth	Depth	0–127
Fbk	Feedback level	-98–+98%
Phase	Phase	0–180 degree
Filter Type	Filter type	OFF, LPF, HPF
Cutoff	Cutoff frequency	200–8000 Hz (*1)
LowGain	Low gain	-15–+15 dB
Hi Gain	High gain	-15–+15 dB
Balance	Effect balance	D100:0W–D0:100W
Level	Output level	0–127

*1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz

16: STEP-FLANGER (p. 98)

Parámetro		Valor
Pre Dly	Pre delay time	0.0–100.0 ms
Rate	Rate	0.05–10.00 Hz
Depth	Depth	0–127
Fbk	Feedback level	-98–+98%
Phase	Phase	0–180 degree
Step Rate	Step rate	0.10–20.00 Hz, note
LowGain	Low gain	-15–+15 dB
Hi Gain	High gain	-15–+15 dB
Balance	Effect balance	D100:0W–D0:100W
Level	Output level	0–127

17: STEREO-DELAY (p. 99)

Parámetro		Valor
Delay L	Delay time left	0.0–500.0 ms
Delay R	Delay time right	0.0–500.0 ms
Fbk	Feedback level	-98–+98%
Mode	Feedback mode	NORMAL, CROSS
Phase L	Feedback phase left	NORMAL, INVERT
Phase R	Feedback phase right	NORMAL, INVERT
HF Damp	HF damp	200–8000 Hz, BYPASS (*1)
LowGain	Low gain	-15–+15 dB
Hi Gain	High gain	-15–+15 dB
Balance	Effect balance	D100:0W–D0:100W
Level	Output level	0–127

*1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

18: MODULATION-DELAY (p. 99)

*Parámetro		Valor
Delay L	Delay time left	0.0–500.0 ms
Delay R	Delay time right	0.0–500.0 ms
Fbk	Feedback level	-98–+98%
Mode	Feedback mode	NORMAL, CROSS
Rate	Rate	0.05–10.00 Hz
Depth	Depth	0–127
Phase	Phase	0–180 degree
HF Damp	HF damp	200–8000 Hz, BYPASS (*1)
LowGain	Low gain	-15–+15 dB
Hi Gain	High gain	-15–+15 dB
Balance	Effect balance	D100:0W–D0:100W
Level	Output level	0–127

*1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

19: TRIPLE-TAP-DELAY (p. 100)

Parámetro		Valor
Delay C	Delay time center	200–1000 ms, note
Delay L	Delay time left	200–1000 ms, note
Delay R	Delay time right	200–1000 ms, note
Fbk	Feedback level	-98–+98%
Level C	Center level	0–127
Level L	Left level	0–127
Level R	Right level	0–127
HF Damp	HF damp	200–8000 Hz, BYPASS (*1)
LowGain	Low gain	-15–+15 dB
Hi Gain	High gain	-15–+15 dB
Balance	Effect balance	D100:0W–D0:100W
Level	Output level	0–127

*1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

20: QUADRUPLE-TAP-DELAY (p. 101)

Parámetro		Valor
Delay 1	Delay time 1	200–1000 ms, note
Delay 2	Delay time 2	200–1000 ms, note
Delay 3	Delay time 3	200–1000 ms, note
Delay 4	Delay time 4	200–1000 ms, note
Level 1	Level 1	0–127
Level 2	Level 2	0–127
Level 3	Level 3	0–127
Level 4	Level 4	0–127
Fbk	Feedback level	-98–+98%
HF Damp	HF damp	200–8000 Hz, BYPASS (*1)
Balance	Effect balance	D100:0W–D0:100W
Level	Output level	0–127

*1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

21: TIME-CONTROL-DELAY (p. 101)

Parámetro		Valor
Delay	Delay time	200–1000 ms
Accel	Acceleration	0–15
Fbk	Feedback level	-98–+98%
HF Damp	HF damp	200–8000 Hz, BYPASS (*1)
Pan	Output pan	L64–0–63R
LowGain	Low gain	-15–+15 dB
Hi Gain	High gain	-15–+15 dB
Balance	Effect balance	D100:0W–D0:100W
Level	Output level	0–127

*1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

22: 2 VOICE-PITCH-SHIFTER (p. 102)

Parámetro		Valor
CoarseA	Coarse pitch A	-24–+12 semitone
Fine A	Fine pitch A	-100–+100 cent
Pan A	Output pan A	L64–0–63R
PreDlyA	Pre delay time A	0.0–500.0 ms
CoarseB	Coarse pitch B	-24–+12 semitone
Fine B	Fine pitch B	-100–+100 cent
Pan B	Output pan B	L64–0–63R
PreDlyB	Pre delay time B	0.0–500.0 ms
Mode	Pitch shifter mode	1, 2, 3, 4, 5
Lvl Bal	Level balance	A100:0B–A0:100B
Balance	Effect balance	D100:0W–D0:100W
Level	Output level	0–127

23: FBK-PITCH-SHIFTER (p. 102)

Parámetro		Valor
Coarse	Coarse pitch	-24–+12 semitone
Fine	Fine pitch	-100–+100 cent
Fbk	Feedback level	-98–+98%
Pre Dly	Pre delay time	0.0–500.0 ms
Mode	Pitch shifter mode	1, 2, 3, 4, 5
Pan	Output pan	L64–0–63R
LowGain	Low gain	-15–+15 dB
Hi Gain	High gain	-15–+15 dB
Balance	Effect balance	D100:0W–D0:100W
Level	Output level	0–127

24: REVERB (p. 103)

Parámetro		Valor
Type	Reverb type	ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2
Pre Dly	Pre delay time	0.0–100.0 ms
Time	Gate time	0–127
HF Damp	HF damp	200–8000 Hz, BYPASS (*1)
LowGain	Low gain	-15–+15 dB
Hi Gain	High gain	-15–+15 dB
Balance	Effect balance	D100:0W–D0:100W
Level	Output level	0–127

*1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

25: GATE-REVERB (p. 103)

Parámetro		Valor
Type	Gate-Reverb type	NORMAL, REVERSE, SWEEP1, SWEEP2
Pre Dly	Pre delay time	0.0–100.0 ms
Gate Time	Gate time	5–500 ms
LowGain	Low gain	-15–+15 dB
Hi Gain	High gain	-15–+15 dB
Balance	Effect balance	D100:0W–D0:100W
Level	Output level	0–127

26: OVERDRIVE→CHORUS (p. 103)

Parámetro		Valor
OD Drive	Drive	0–127
OD Pan	Over drive pan	L64–0–63R
Cho Dly	Chorus pre delay time	0.0–100.0 ms
ChoRate	Chorus Rate	0.05–10.00 Hz
Chorus Depth	Chorus depth	0–127
Chorus Balance	Chorus balance	D100:0W–D0:100W
Level	Output level	0–127

27: OVERDRIVE→FLANGER (p. 104)

Parámetro		Valor
OD Drive	Drive	0–127
OD Pan	Over drive pan	L64–0–63R
Flg Dly	Flanger pre delay time	0.0–100.0 ms
FlgRate	Flanger rate	0.05–10.00 Hz
Flg Dpt	Flanger depth	0–127
Flg Fbk	Flanger feedback level	-98–+98%
Flanger Balance	Flanger balance	D100:0W–D0:100W
Level	Output level	0–127

28: OVERDRIVE→DELAY (p. 104)

Parámetro		Valor
OD Drive	Drive	0–127
OD Pan	Over drive pan	L64–0–63R
DlyTime	Delay time	0.0–500.0 ms
Dly Fbk	Delay feedback level	-98–+98%
Delay HF Damp	Delay HF damp	200–8000 Hz, BYPASS (*1)
Delay Balance	Delay balance	D100:0W–D0:100W
Level	Output level	0–127

*1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

29: DISTORTION→CHORUS (p. 104)

The parameters are essentially the same as “26: OVERDRIVE?CHORUS,” with the exception of the following two.
OD Drive→Dist Drive, OD Pan→Dist Pan

30: DISTORTION→FLANGER (p. 105)

The parameters are essentially the same as “27: OVERDRIVE→FLANGER,” with the exception of the following two.
OD Drive→Dist Drive, OD Pan→Dist Pan

31: DISTORTION→DELAY (p. 105)

The parameters are essentially the same as “28: OVERDRIVE→DELAY,” with the exception of the following two.
OD Drive→Dist Drive, OD Pan→Dist Pan

32: ENHANCER→CHORUS (p. 105)

Parámetro		Valor
Enhancer Sens	Enhancer sens	0–127
Enhancer Mix	Enhancer mix level	0–127
Cho Dly	Chorus pre delay time	0.0–100.0 ms
ChoRate	Chorus rate	0.05–10.00 Hz
Chorus Depth	Chorus depth	0–127
Chorus Balance	Chorus balance	D100:0W–D0:100W
Level	Output level	0–127

33: ENHANCER→FLANGER (p. 105)

Parámetro		Valor
Enhancer Sens	Enhancer sens	0–127
Enhancer Mix	Enhancer mix level	0–127
Flg Dly	Flanger pre delay time	0.0–100.0 ms
FlgRate	Flanger rate	0.05–10.00 Hz
Flg Dpt	Flanger depth	0–127
Flg Fbk	Flanger feedback level	-98–+98%
Flanger Balance	Flanger balance	D100:0W–D0:100W
Level	Output level	0–127

34: ENHANCER→DELAY (p. 106)

Parámetro		Valor
Enhancer Sens	Enhancer sens	0–127
Enhancer Mix	Enhancer mix level	0–127
Delay	Delay time	0.0–500.0 ms
Dly Fb	Delay feedback level	-98–+98%
Delay HF Damp	Delay HF damp	200–8000 Hz, BYPASS (*1)
Delay Balance	Delay balance	D100:0W–D0:100W
Level	Output level	0–127

*1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

35: CHORUS→DELAY (p. 106)

Parámetro		Valor
Cho Dly	Chorus pre delay time	0.0–100.0 ms
ChoRate	Chorus rate	0.05–10.00 Hz
Cho Dpt	Chorus depth	0–127
Cho Bal	Chorus balance	D100:0W–D0:100W
DlyTime	Delay time	0.0–500.0 ms
Dly Fbk	Delay Feedback level	-98–+98%
Delay HF Damp	Delay HF damp	200–8000 Hz, BYPASS (*1)
Delay Balance	Delay balance	D100:0W–D0:100W
Level	Output level	0–127

*1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

36: FLANGER→DELAY (p. 106)

Parámetro		Valor
Flg Dly	Flanger pre delay time	0.0–100.0 ms
FlgRate	Flanger rate	0.05–10.00 Hz
Flg Dpt	Flanger depth	0–127
Flg Fbk	Flanger feedback level	-98–+98%
Flg Bal	Flanger balance	D100:0W–D0:100W
DlyTime	Delay time	0.0–500.0 ms
Dly Fbk	Delay feedback level	-98–+98%
HF Damp	HF damp	200–8000 Hz, BYPASS (*1)
Delay Balance	Delay balance	D100:0W–D0:100W
Level	Output level	0–127

*1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

37: CHORUS→FLANGER (p. 107)

Parámetro		Valor
Cho Dly	Chorus pre delay time	0.0–100.0 ms
ChoRate	Chorus rate	0.05–10.00 Hz
Cho Dpt	Chorus depth	0–127
Cho Bal	Chorus balance	D100:0W–D0:100W
Flg Dly	Flanger pre delay time	0.0–100.0 ms
FlgRate	Flanger rate	0.05–10.00 Hz
Flg Dpt	Flanger depth	0–127
Flg Fbk	Flanger feedback level	-98–+98%
Flanger Balance	Flanger balance	D100:0W–D0:100W
Level	Output level	0–127

38: CHORUS/DELAY (p. 107)

Refer to “35: CHORUS→DELAY.”

39: FLANGER/DELAY (p. 107)

Refer to “36: FLANGER→DELAY.”

40: CHORUS/FLANGER (p. 107)

Refer to “37: CHORUS→FLANGER.”

■ Parámetros System

Grupo SETUP (p. 108)

Pantalla	Parámetro		Valor
SYSTEM SETUP	LCD	LCD contrast	1–10
	Power Up Mode	Power up mode	LAST-SET, DEFAULT
	Patch Remain	Patch remain switch	OFF, ON
	Clock Source	Clock source	INT, MIDI
	System Tempo	System tempo	20–250
	Category Select Mode	Category select mode	LAST-SET, DEFAULT

Grupo ARPEGGIO (p. 108)

Pantalla	Parámetro		Valor
ARPEGGIO	Style	Style	(*1)
	Octave Range	Octave range	-3–+3
	Motif	Motif	(*2)
	Beat Pattern	Beat pattern	(*3)
	Accent Rate	Accent rate	0–100%
	Shuffle Rate	Shuffle rate	50–90%
	Key Velocity	Key velocity	REAL, 1–127
	Part	Arpeggio part	1–16
	Tempo	Tempo	20–250

*1: 1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/32, PORTAMENTO A, PORTAMENTO B, GLISSANDO, SEQUENCE A, SEQUENCE B, SEQUENCE C, SEQUENCE D, ECHO, SYNTH BASS, SLAP BASS A, SLAP BASS B, WALK BASS, RHYTHM GTR A, RHYTHM GTR B, RHYTHM GTR C, RHYTHM GTR D, RHYTHM GTR E, 3 FINGER GTR, STRUMMING GTR, KBD COMPING A, KBD COMPING B, KBD COMPING C, KBD COMPING D, KBD COMPING E, PERCUSSION, HARP, SHAMISEN, BOUND BALL, RANDOM, BOSSA NOVA, SALSA, MAMBO, LATIN PERCUSSION, SAMBA, TANGO, HOUSE, LIMITLESS

*2: SINGLE UP, SINGLE DOWN, SINGLE UP&DOWN, SINGLE RANDOM, DUAL UP, DUAL DOWN, DUAL UP&DOWN, DUAL RANDOM, TRIPLE UP, TRIPLE DOWN, TRIPLE UP&DOWN, TRIPLE RANDOM, NOTE ORDER, GLISSANDO, CHORD, BASS+CHORD1–5, BASS+UP1–8, BASS+RANDOM1–3, TOP+UP1–6, BASS+UP+TOP

*3: 1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16 1–3, 1/32 1–3, PORTA-A 01–11, PORTA-B 01–15, SEQ-A 1–7, SEQ-B 1–5, SEQ-C 1–2, SEQ-D 1–8, ECHO 1–3, MUTE 01–16, STRUM 1–8, REGGAE1–2, REFRAIN 1–2, PERC1–4, WALKBS, HARP, BOUND, RANDOM, BOSSA NOVA, SALSA 1–4, MAMBO 1–2, CLAVE, REV CLA, GUIRO, AGOGO, SAMBA, TANGO 1–4, HOUSE 1–2

Grupo CONTROL (p. 110)

Pantalla	Parámetro		Valor
KEYBOARD	Transpose	Transpose switch	OFF, ON
		Transpose value	-5 (G)–+6 (F#)
	Sens	Keyboard sens	LIGHT, MEDIUM, HEAVY
	Vel	Keyboard velocity	REAL, 1–127
	Aft	Aftertouch sens	0–100
HOLD PEDAL	Output	Pedal output	OFF, INT, MIDI, BOTH
	Polarity	Pedal polarity	STANDARD, REVERSE
CONTROL PEDAL	Assign	Pedal assign	(*1)
	Output	Pedal output	OFF, INT, MIDI, BOTH
	Polarity	Pedal polarity	STANDARD, REVERSE
C1/2/3/4 ASSIGN	Assign	C1/C2/C3/C4 slider assign	(*2)
	Output	C1/C2/C3/C4 slider output	OFF, INT, MIDI, BOTH
SYS-CTRL ASSIGN	Control 1/2	System control assign 1/2	(*2)
CONTROL SOURCE	Hold	Hold control source	OFF, HOLD1, SOST, SOFT, HOLD2
	Peak	Peak control source	OFF, HOLD1, SOST, SOFT, HOLD2
	Volume	Volume control source	VOLUME, VOL&EXP
	Aftertouch	Aftertouch control source	CHANNEL, POLY, CH&POLY

*1: CC00–95 (except for 6, 32-63), PITCH BEND, AFTERTOUCH, PROG-UP, PROG-DOWN, TAP-TEMPO, OCT-UP, OCT-DOWN

*2: CC00–95 (except for 6, 32-63), PITCH BEND, AFTERTOUCH

Grupo MIDI (p. 112)

Pantalla	Parámetro		Valor
PERFORM MIDI	Control Channel	Performance control channel	1–16, OFF
	Local	Local switch	OFF, ON
	Remote	Remote keyboard switch	OFF, ON
PATCH MIDI	Rx-Ch	Patch mode receive channel	1–16
	Tx-Ch	Patch mode transmit channel	1–16, Rx-Ch, OFF
	Local	Local switch	OFF, ON
	Remote	Remote keyboard switch	OFF, ON
GM MIDI	Local Switch	Local switch	OFF, ON
RECEIVE MIDI	Program Change	Receive program change switch	OFF, ON
	Bank Select	Receive bank select switch	OFF, ON
TRANSMIT MIDI	Program	Transmit program change switch	OFF, ON
	Bank Sel	Transmit bank select switch	OFF, ON
	Active Sensing	Transmit active sensing switch	OFF, ON
SYS-EXC MIDI	Device#	Exclusive device ID number	17–32
	Rx.Exc	Receive exclusive switch	OFF, ON
	Tx.Edit	Transmit edit data switch	OFF, ON
	Rx.GM	Receive GM exclusive switch	OFF, ON
BANK-SEL GROUP	Number	Bank select group number	1–7
	Switch	Bank select transmit switch	OFF, ON
	MSB	Bank select MSB	0–127
	LSB	Bank select LSB	0–127

Grupo PREVIEW (p. 113)

Pantalla	Parámetro		Value
PREVIEW MODE	Mode	Preview sound mode	SINGLE, CHORD, PHRASE
PREVIEW KEY	Note 1–4	Preview Note Set 1–4	C-1–G9
PREVIEW VELOCITY	Note 1–4	Preview velocity	0–127

Grupo TUNE (p. 113)

Pantalla	Parámetro		Valor
TUNE	Master	Master tune	427.4–452.6 Hz
	Key Shift	Key shift	-12–+12 semitone
	Scale Tune	Scale tune switch	OFF, ON
PATCH SCALE	C–B	Scale tune C–B	-64–+63 cent
KEY SCALE	C–B	Scale tune C–B	-64–+63 cent

Grupo PGM CHNG (p. 114)

Pantalla	Parámetro		Valor
TRANSMIT P.C	Channel	Transmit MIDI channel	1–16
	P.C#	Transmit program change	1–128
	Bnk-MSB	Transmit bank select MSB	0–127
	Bnk-LSB	Transmit bank select LSB	0–127

Grupo INFO (p. 114)

Pantalla	Parámetro		Valor
INFO EXP	Expansion D	Expansion board name D	
	Expansion E	Expansion board name E	
BATTERY CHECK	Internal Battery	Battery check	LOW, OK

Lista de Formas de Onda

INT-A (Internal A)

No.	Nombre	No.	Nombre	No.	Nombre	No.	Nombre	No.	Nombre
001	Ac Piano1 A	052	Nylon Gtr A	103	Syn Gtr B	154	MC-202 Bs B	205	Cello A
002	Ac Piano1 B	053	Nylon Gtr B	104	Syn Gtr C	155	MC-202 Bs C	206	Cello B
003	Ac Piano1 C	054	Nylon Gtr C	105	Harp 1A	156	Flute 1A	207	Cello C
004	Ac Piano2 pA	055	6-Str Gtr A	106	Harp 1B	157	Flute 1B	208	ST.Strings-R
005	Ac Piano2 pB	056	6-Str Gtr B	107	Harp 1C	158	Flute 1C	209	ST.Strings-L
006	Ac Piano2 pC	057	6-Str Gtr C	108	Banjo A	159	Blow Pipe	210	MonoStringsA
007	Ac Piano2 fA *	058	Gtr Harm A	109	Banjo B	160	Bottle	211	MonoStringsC
008	Ac Piano2 fB *	059	Gtr Harm B	110	Banjo C	161	Shakuhachi	212	Pizz *
009	Ac Piano2 fC *	060	Gtr Harm C	111	Sitar A	162	Clarinet A	213	JP Strings1A
010	Piano Thump *	061	Comp Gtr A	112	Sitar B	163	Clarinet B	214	JP Strings1B
011	Piano Up TH *	062	Comp Gtr B	113	Sitar C	164	Clarinet C	215	JP Strings1C
012	MKS-20 P3 A	063	Comp Gtr C	114	Dulcimer A	165	Oboe mf A	216	JP Strings2A
013	MKS-20 P3 B	064	Comp Gtr A+	115	Dulcimer B	166	Oboe mf B	217	JP Strings2B
014	MKS-20 P3 C	065	Mute Gtr 1	116	Dulcimer C	167	Oboe mf C	218	JP Strings2C
015	SA Rhodes 1A	066	Mute Gtr 2A	117	Shamisen A	168	Sop.Sax mf A	219	Soft Pad A
016	SA Rhodes 1B	067	Mute Gtr 2B	118	Shamisen B	169	Sop.Sax mf B	220	Soft Pad B
017	SA Rhodes 1C	068	Mute Gtr 2C	119	Shamisen C	170	Sop.Sax mf C	221	Soft Pad C
018	SA Rhodes 2A	069	Pop Strat A	120	Koto A	171	Alto Sax 1A	222	Fantasynth A
019	SA Rhodes 2B	070	Pop Strat B	121	Koto B	172	Alto Sax 1B	223	Fantasynth B
020	SA Rhodes 2C	071	Pop Strat C	122	Koto C	173	Alto Sax 1C	224	Fantasynth C
021	E.Piano 1A	072	Jazz Gtr A	123	Pick Bass A	174	Tenor Sax A	225	D-50 HeavenA
022	E.Piano 1B	073	Jazz Gtr B	124	Pick Bass B	175	Tenor Sax B	226	D-50 HeavenB
023	E.Piano 1C	074	Jazz Gtr C	125	Pick Bass C	176	Tenor Sax C	227	D-50 HeavenC
024	E.Piano 2A	075	JC Strat A	126	Fingerd Bs A	177	Bari.Sax f A	228	Fine Wine
025	E.Piano 2B	076	JC Strat B	127	Fingerd Bs B	178	Bari.Sax f B	229	D-50 Brass A
026	E.Piano 2C	077	JC Strat C	128	Fingerd Bs C	179	Bari.Sax f C	230	D-50 Brass B
027	E.Piano 3A	078	JC Strat A+	129	E.Bass	180	Harmonica A	231	D-50 Brass C
028	E.Piano 3B	079	JC Strat B+	130	Fretless A	181	Harmonica B	232	D-50 BrassA+
029	E.Piano 3C	080	JC Strat C+	131	Fretless B	182	Harmonica C	233	DualSquare A
030	MK-80 EP A	081	Clean Gtr A	132	Fretless C	183	Chanter	234	DualSquare C
031	MK-80 EP B	082	Clean Gtr B	133	UprightBs 1	184	Tpt Sect. A	235	DualSquareA+
032	MK-80 EP C	083	Clean Gtr C	134	UprightBs 2A	185	Tpt Sect. B	236	Pop Voice
033	D-50 EP A	084	Stratus A	135	UprightBs 2B	186	Tpt Sect. C	237	Syn Vox 1
034	D-50 EP B	085	Stratus B	136	UprightBs 2C	187	Trumpet 1A	238	Syn Vox 2
035	D-50 EP C	086	Stratus C	137	Slap Bass 1	188	Trumpet 1B	239	Voice Aahs A
036	Celesta	087	OD Gtr A	138	Slap & Pop	189	Trumpet 1C	240	Voice Aahs B
037	Music Box	088	OD Gtr B	139	Slap Bass 2	190	Trumpet 2A	241	Voice Aahs C
038	Clav 1A	089	OD Gtr C	140	Slap Bass 3	191	Trumpet 2B	242	Voice Oohs1A
039	Clav 1B	090	OD Gtr A+	141	Jz.Bs Thumb	192	Trumpet 2C	243	Voice Oohs1B
040	Clav 1C	091	Heavy Gtr A	142	Jz.Bs Slap 1	193	HarmonMute1A	244	Voice Oohs1C
041	Organ 1	092	Heavy Gtr B	143	Jz.Bs Slap 2	194	HarmonMute1B	245	Voice Oohs2A
042	Jazz Organ 1	093	Heavy Gtr C	144	Jz.Bs Slap 3	195	HarmonMute1C	246	Voice Oohs2B
043	Jazz Organ 2	094	Heavy Gtr A+	145	Jz.Bs Pop	196	Trombone 1	247	Voice Oohs2C
044	Organ 2	095	Heavy Gtr B+	146	Syn Bass A	197	French 1A	248	Voice Breath
045	Organ 3	096	Heavy Gtr C+	147	Syn Bass C	198	French 1C	249	Male Ooh A
046	Organ 4	097	PowerChord A	148	Mini Bs 1A	199	F.Horns A	250	Male Ooh B
047	Rock Organ	098	PowerChord B	149	Mini Bs 1B	200	F.Horns B	251	Male Ooh C
048	Dist. Organ	099	PowerChord C	150	Mini Bs 1C	201	F.Horns C	252	Org Vox A
049	Rot.Org Slw	100	EG Harm	151	Mini Bs 2	202	Violin A	253	Org Vox B
050	Rot.Org Fst	101	Gt.FretNoise *	152	Mini Bs 2+	203	Violin B	254	Org Vox C
051	Pipe Organ	102	Syn Gtr A	153	MC-202 Bs A	204	Violin C	255	Vox Noise

: Las Formas de Onda marcadas con “” son formas de onda del tipo One-shot (sin sustain).

INT-B (Internal B)

No.	Nombre	
001	Kalimba	
002	Marimba Wave	
003	Log Drum	
004	Vibes	
005	Bottle Hit	
006	Glockenspiel	
007	Tubular	
008	Steel Drums	
009	Fanta Bell A	
010	Fanta Bell B	
011	Fanta Bell C	
012	FantaBell A+	
013	Org Bell	
014	Agogo	
015	DIGI Bell 1	
016	DIGI Bell 1+	
017	DIGI Chime	
018	Wave Scan	
019	Wire String	
020	2.2 Bellwave	
021	2.2 Vibwave	
022	Spark VOX	
023	MMM VOX	
024	Lead Wave	
025	Synth Reed	
026	Synth Saw 1	
027	Synth Saw 2	
028	Syn Saw 2inv	
029	Synth Saw 3	
030	JP-8 Saw A	
031	JP-8 Saw B	
032	JP-8 Saw C	
033	P5 Saw A	
034	P5 Saw B	
035	P5 Saw C	
036	D-50 Saw A	
037	D-50 Saw B	
038	D-50 Saw C	
039	Synth Square	
040	JP-8 SquareA	
041	JP-8 SquareB	
042	JP-8 SquareC	
043	Synth Pulse1	
044	Synth Pulse2	
045	Triangle	
046	Sine	
047	Org Click	*
048	White Noise	
049	Pink Noise	
050	Metal Wind	
051	Wind Agogo	
052	Feedbackwave	
053	Spectrum	
054	BreathNoise	*
055	Rattles	
056	Ice Rain	
057	Tin Wave	
058	Anklungs	
059	Wind Chimes	
060	Orch. Hit	*
061	Tekno Hit	*
062	Back Hit	*
063	Philly Hit	*
064	Scratch 1	*
065	Scratch 2	
066	Scratch 3	*
067	Natural SN1	*
068	Natural SN2	*
069	Piccolo SN	*
070	Ballad SN	*
071	SN Roll	*
072	808 SN	*
073	Brush Slap	*
074	Brush Swish	*
075	Brush Roll	
076	Dry Stick	*
077	Side Stick	*
078	Lite Kick	*
079	Hybrid Kick1	*
080	Hybrid Kick2	*
081	Old Kick	*
082	Verb Kick	*
083	Round Kick	*
084	808 Kick	
085	Verb Tom Hi	*
086	Verb Tom Lo	*
087	Dry Tom Hi	
088	Dry Tom Lo	
089	Cl HiHat 1	*
090	Cl HiHat 2	*
091	Op HiHat	
092	Pedal HiHat	*
093	606 HiHat Cl	*
094	606 HiHat Op	
095	808 Claps	*
096	Hand Claps	*
097	Finger Snaps	*
098	Ride 1	
099	Ride 2	
100	Ride Bell 1	
101	Crash 1	
102	China Cym	
103	Cowbell 1	*
104	Wood Block	*
105	Claves	*
106	Bongo Hi	*
107	Bongo Lo	*
108	Cga Open Hi	*
109	Cga Open Lo	*
110	Cga Mute Hi	*
111	Cga Mute Lo	*
112	Cga Slap	*
113	Timbale	*
114	Cabasa Up	*
115	Cabasa Down	*
116	Cabasa Cut	*
117	Maracas	*
118	Long Guiro	*
119	Tambourine	*
120	Open Triangl	
121	Cuica	*
122	Vibraslap	
123	Timpani	
124	Applause	
125	REV Orch.Hit	*
126	REV TeknoHit	*
127	REV Back Hit	*
128	REV PhillHit	*
129	REV Steel DR	
130	REV Tin Wave	
131	REV NatrlSN1	*
132	REV NatrlSN2	*
133	REV PiccloSN	*
134	REV BalladSN	*
135	REV Side Stk	*
136	REV SN Roll	*
137	REV Brush 1	*
138	REV Brush 2	*
139	REV Brush 3	
140	REV LiteKick	*
141	REV HybridK1	*
142	REV HybridK2	*
143	REV Old Kick	*
144	REV Timpani	*
145	REV VerbTomH	*
146	REV VerbTomL	*
147	REV DryTom H	
148	REV DryTom M	
149	REV ClHiHat1	*
150	REV ClHiHat2	*
151	REV Op HiHat	*
152	REV Pedal HH	*
153	REV 606HH Cl	*
154	REV 606HH Op	*
155	REV Ride	
156	REV Cup	
157	REV Crash 1	*
158	REV China	*
159	REV DrySick	*
160	REV RealCLP	*
161	REV FingSnap	*
162	REV Cowbell	*
163	REV WoodBlck	*
164	REV Clve	*
165	REV Conga	*
166	REV Tamb	*
167	REV Maracas	*
168	REV Guiro	*
169	REV Cuica	*
170	REV Metro	*
171	Loop 1	
172	Loop 2	
173	Loop 3	
174	Loop 4	
175	Loop 5	
176	Loop 6	
177	Loop 7	
178	R8 Click	*
179	Metronome 1	
180	Metronome 2	*
181	MC500 Beep 1	*
182	MC500 Beep 2	*
183	Low Saw	
184	Low Saw inv	
185	Low P5 Saw	
186	Low Pulse 1	
187	Low Pulse 2	
188	Low Square	
189	Low Sine	
190	Low Triangle	
191	Low White NZ	
192	Low Pink NZ	
193	DC	

: Las Formas de Onda marcadas con “” son formas de onda del tipo One-shot (sin sustain).

XP-A (WAVE EXPANSION A: Session)

No.	Nombre	No.	Nombre	No.	Nombre	No.	Nombre	No.	Nombre
001	StGrand L pA	043	NylonGt2 p A	085	JP Hollo A	127	Kick Ghost	169	REV TeknHit3
002	StGrand L pB	044	NylonGt2 p B	086	JP Hollo B	128	Snr&Tom MENU *	170	REV Deep K 3
003	StGrand L pC	045	NylonGt2 p C	087	JP Hollo C	129	Loose Snr	171	REV TD7 Kick
004	StGrand R pA	046	NylonGt2 mfA	088	Hard 5ths A	130	Ring Snr	172	REV Dance K2
005	StGrand R pB	047	NylonGt2 mfB	089	Hard 5ths B	131	808 Snr 2	173	REV Dance K3
006	StGrand R pC	048	NylonGt2 mfC	090	Hard 5ths C	132	909 Snr 2	174	REV Mix Kick
007	StGrand L fA	049	NylonGt2 f A	091	Blaster A	133	909 Snr 3	175	REV K.Ghost
008	StGrand L fB	050	NylonGt2 f B	092	Blaster B	134	90's Snare	176	REV LooseSnr
009	StGrand L fC	051	NylonGt2 f C	093	Blaster C	135	Solo Snr	177	REV Ring Snr
010	StGrand R fA	052	P.Bass 3 A	094	Juno Rave A	136	Rap Snr	178	REV 808 Snr2
011	StGrand R fB	053	P.Bass 3 B	095	Juno Rave B	137	Talk Snr	179	REV 909 Snr2
012	StGrand R fC	054	P.Bass 3 C	096	Juno Rave C	138	Jingle Snr	180	REV 909 Snr3
013	OrcStrings A	055	Jazz Bass3 A	097	Wah Gtr MENU *	139	House Snr	181	REV 90's Snr
014	OrcStrings B	056	Jazz Bass3 B	098	Wah Down 1	140	Snr Buzz	182	REV Solo Snr
015	OrcStrings C	057	Jazz Bass3 C	099	Wah Up 1	141	Tiny Snr 2	183	REV Rap Snr
016	Choir Aah A	058	Muted Bass A	100	Wah Down 2	142	Mute Snr	184	REV Talk Snr
017	Choir Aah B	059	Muted Bass B	101	Wah Up 2	143	909 Rim 2	185	REV JinglSnr
018	Choir Aah C	060	Muted Bass C	102	Gtr FX MENU *	144	909 Tom 2	186	REV HouseSnr
019	Choir Mmh A	061	Blow Sax A	103	Gtr Feedback	145	Clp&Snp MENU *	187	REV Snr Buzz
020	Choir Mmh B	062	Blow Sax B	104	Gtr Scrap	146	909 Claps 2	188	REV TinySnr2
021	Choir Mmh C	063	Blow Sax C	105	Gtr Slid Nz	147	HC2 Claps 1	189	REV Mute Snr
022	D.Solo Gtr A	064	T.Sax hrd A	106	Gtr Cut Nz	148	707 Claps	190	REV 909 Rim2
023	D.Solo Gtr B	065	T.Sax hrd B	107	Gtr Slap	149	HC2 Claps 2	191	REV 909 Tom2
024	D.Solo Gtr C	066	T.Sax hrd C	108	FX MENU *	150	FingerSnaps2	192	REV 909 Clp2
025	D.MuteGt p A	067	Flute Vib A	109	Sm.Club	151	FingerSnap 3	193	REV HC2 Clp1
026	D.MuteGt p B	068	Flute Vib B	110	Sm.Club fw	152	Bongo3 MENU *	194	REV 707 Clps
027	D.MuteGt p C	069	Flute Vib C	111	Sm.Club lp	153	Bongo3 Low	195	REV HC2 Clp2
028	D.MuteGt mpA	070	R&R Horns A	112	FX Bell 1	154	Bongo3 High	196	REV F.Snaps2
029	D.MuteGt mpB	071	R&R Horns B	113	FX Bell 1fw	155	Tambrin MENU *	197	REV F.Snap 3
030	D.MuteGt mpC	072	R&R Horns C	114	FX Bell 2	156	Tamb.Short	198	REV Bongo3 L
031	D.MuteGt mfA	073	Solo Tpt. A	115	FX Bell 2fw	157	Tamb.Long	199	REV Bongo3 H
032	D.MuteGt mfB	074	Solo Tpt. B	116	Auhvox	158	CR78 Tamb.	200	REV Tamb.Sht
033	D.MuteGt mfC	075	Solo Tpt. C	117	Tekno Hit 2	159	Shaker MENU2 *	201	REV Tamb.Lng
034	Clean TC 1 A	076	F.AccordionA	118	Tekno Hit 3	160	626 Shaker	202	REV CR78Tamb
035	Clean TC 1 B	077	F.AccordionB	119	Tekno Loop	161	Shaker 3	203	REV 626Shakr
036	Clean TC 1 C	078	F.AccordionC	120	FX Bomb	162	Shaker 4	204	REV Shaker 3
037	Clean TC2 pA	079	Vibraphone A	121	Kick MENU *	163	Shaker 5	205	REV Shaker 4
038	Clean TC2 pB	080	Vibraphone B	122	Deep Kick 3	164	REV Gt Scrap	206	REV Shaker 5
039	Clean TC2 pC	081	Vibraphone C	123	TD7 Kick	165	REV Gt SldNz		
040	Clean TC2 fA	082	VocalWave2 A	124	Dance Kick 2	166	REV Gt CutNz		
041	Clean TC2 fB	083	VocalWave2 B	125	Dance Kick 3	167	REV Gt Slap		
042	Clean TC2 fC	084	VocalWave2 C	126	Mix Kick	168	REV TeknHit2		

*:Estas son Formas de Onda Menu. Se proporcionan muchas Formas de Onda diferentes, cada una asignada a una tecla diferente.

● XP-A Menu Waveforms

Las Formas de Onda Menú proporcionan múltiples Formas de Onda, cada una asignada a una tecla diferente.

97 Wah Gtr MENU

Key		No.	Nombre
C	4	98	Wah Down 1
D	4	99	Wah Up 1
E	4	100	Wah Down 2
F	4	101	Wah Up 2

102 Gtr FX MENU

Key		No.	Nombre
C	4	103	Gtr Feedback
D	4	104	Gtr Scrap
E	4	105	Gtr Slid Nz
F	4	106	Gtr Cut Nz
G	4	107	Gtr Slap

108 FX MENU

Key		No.	Nombre
C	4	116	Auhvox
D	4	109	Sm.Club
E	4	110	Sm.Club fw
F	4	111	Sm.Club lp
G	4	112	FX Bell 1
A	4	113	FX Bell 1fw
B	4	114	FX Bell 2
C	5	115	FX Bell 2fw
D	5	117	Tekno Hit 2
E	5	118	Tekno Hit 3
F	5	119	Tekno Loop
G	5	120	FX Bomb

121 Kick MENU

Key		No.	Nombre
C	4	122	Deep Kick 3
D	4	123	TD7 Kick
E	4	124	Dance Kick 2
F	4	125	Dance Kick 3
G	4	126	Mix Kick
A	4	127	Kick Ghost

128 Snr&Tom MENU

Key		No.	Nombre
C	4	129	Loose Snr
D	4	130	Ring Snr
E	4	131	808 Snr 2
F	4	132	909 Snr 2
G	4	133	909 Snr 3
A	4	134	90's Snare
B	4	135	Solo Snr
C	5	136	Rap Snr
D	5	137	Talk Snr
E	5	138	Jingle Snr
F	5	139	House Snr
G	5	140	Snr Buzz
A	5	141	Tiny Snr 2
B	5	142	Mute Snr
C	6	143	909 Rim 2
D	6	144	909 Tom 2

145 Clp&Snp MENU

Key		No.	Nombre
C	4	146	909 Claps 2
D	4	147	HC2 Claps 1
E	4	148	707 Claps
F	4	149	HC2 Claps 2
G	4	150	FingerSnaps2
A	4	151	FingerSnap 3

152 Bongo3 MENU

Key		No.	Nombre
C	4	153	Bongo3 Low
D	4	154	Bongo3 High

155 Tambrin MENU

Key		No.	Nombre
C	4	156	Tamb.Short
D	4	157	Tamb.Long
E	4	158	CR78 Tamb.

159 Shaker MENU2

Key		No.	Nombre
C	4	160	626 Shaker
D	4	161	Shaker 3
E	4	162	Shaker 4
F	4	163	Shaker 5

XP-B (WAVE EXPANSION B: Orchestral)

No.	Nombre	No.	Nombre	No.	Nombre	No.	Nombre	No.	Nombre
001	Vl Sect A	036	Vas Spicc C	071	Flugelhorn	106	EuroPiano fB	141	Castanets 2
002	Vl Sect B	037	Vcs Spicc A	072	Cornet	107	EuroPiano fC	142	Slapstick
003	Vl Sect C	038	Vcs Spicc B	073	HarmonMute2A	108	Harpsichord	143	Ratchet
004	Va Sect A	039	Vcs Spicc C	074	HarmonMute2B	109	Celesta A	144	Sleigh Bell
005	Va Sect B	040	Cbs Spicc A	075	HarmonMute2C	110	Celesta B	145	Tambourine
006	Va Sect C	041	Cbs Spicc B	076	Solo Tb A	111	Celesta C	146	Wind Chime 2
007	Vc Sect A	042	Cbs Spicc C	077	Solo Tb B	112	Harp A	147	REV Hit Maj
008	Vc Sect B	043	Multi Spicc	078	Solo Tb C	113	Harp B	148	REV Hit Min
009	Vc Sect C	044	VlSolo Spicc	079	Bass Tb	114	Harp C	149	REV Hit Dim
010	Cb Sect	045	VcSolo Spicc	080	Tb Sect	115	Glockenspiel	150	REV Bell
011	Multi STR A	046	MultSl Spicc	081	Tuba	116	Xylophone	151	REV Timp 1
012	Multi STR B	047	STR Attack	082	BRS Ensemble	117	Bass Marimba	152	REV Timp 2
013	Multi STR C	048	Pizzicato 1	083	Brass ff	118	TubularBells	153	REV SNR 1
014	Vl Sect Lp	049	Pizzicato 2	084	Full Orch.	119	Church Bells	154	REV SNR 2
015	Va Sect Lp	050	Piccolo	085	Orch Hit Maj	120	Timpani p	155	REV SNR 3
016	Vc Sect Lp	051	Oboe 1A	086	Orch Hit Min	121	Timpani f	156	REV BD 1
017	Cb Sect Lp	052	Oboe 1B	087	Orch Hit Dim	122	Timp Roll p	157	REV BD 2
018	Multi STR Lp	053	Oboe 1C	088	Choir A	123	Timp Roll f	158	REV BD 3
019	Vl Solo A	054	Oboe 2A	089	Choir B	124	Concert SNR1	159	REV BD Roll
020	Vl Solo B	055	Oboe 2B	090	Choir C	125	Concert SNR2	160	REV Crash
021	Vl Solo C	056	Oboe 2C	091	F.Hrn Sc1 Lp	126	Concert SNR3	161	REV Cym Hit
022	Va Solo A	057	Eng.Horn A	092	F.Hrn Sc2 Lp	127	SNR Roll	162	REV Tam Tam
023	Va Solo B	058	Eng.Horn B	093	F.Hrn MuteLp	128	Concert BD 1	163	REV Gong
024	Va Solo C	059	Eng.Horn C	094	Tb Sect Lp	129	Concert BD 2	164	REV PercHit1
025	Vc Solo A	060	Clarinet	095	BRS Ens Lp	130	Concert BD 3	165	REV PercHit2
026	Vc Solo B	061	Bs Clarinet	096	ff Brass Lp	131	BD Roll	166	REV Casta 1
027	Vc Solo C	062	Multi Cla	097	Full Orch Lp	132	Crash Cymbal	167	REV Casta 2
028	Cb Solo	063	Bassoon	098	Breath Wind	133	Crash Cym Lp	168	REV S.Stick
029	Multi Solo 1	064	Multi Reed	099	Breath Atack	134	Cymbal Hit	169	REV Sleigh
030	Multi Solo 2	065	Tnr.Recorder	100	Breath Whisl	135	Tam Tam	170	REV Tamb
031	Vls Spicc A	066	F.Horn Solo	101	Breath Hrmon	136	Gong	171	SNR Set
032	Vls Spicc B	067	F.Horn Sect1	102	EuroPiano pA	137	Perc Hit 1	172	Perc Set 1
033	Vls Spicc C	068	F.Horn Sect2	103	EuroPiano pB	138	Perc Hit 2	173	Perc Set 2
034	Vas Spicc A	069	F.Horn Mute	104	EuroPiano pC	139	Triangle	174	Perc Set 3
035	Vas Spicc B	070	Trumpet 2	105	EuroPiano fA	140	Castanets 1		

XP-C (WAVE EXPANSION C: Techno Collection)

No.	Nombre	No.	Nombre	No.	Nombre	No.	Nombre	No.	Nombre
001	PHRASE MENU *	052	JUNO Bowing	103	Uuh Formant	154	TR606 PHH	205	TR707 Snr 2
002	120:House 1 **	053	JUNO Synth	104	Dist Ooh Vox	155	TR707 PHH	206	CR78 Snare
003	120:House 2 **	054	JX Synth	105	Talkbox	156	OHH MENU *	207	Headz Snare
004	120:House 3 **	055	Alpha Wave	106	VOCODER MENU *	157	TR909 OHH 1	208	Deep Snare
005	120:TeknoBNG **	056	Killer	107	TOM MENU *	158	TR909 OHH 2	209	Fat Snare
006	144:Tekno BD **	057	Detuned Saw	108	TR909 Tom	159	TR909 OHH 3	210	Antigua Snr
007	144:TeknoHAT **	058	Fat JP-6	109	TR909 DstTom	160	TR909 DstOHH	211	MC Snare
008	160:Drum'nBs **	059	Euro Dance	110	TR808 Tom	161	TR808 OHH	212	DJ Snare
009	184:Gabba **	060	Noisy 101	111	TR606 Tom	162	TR606 DstOHH	213	Macho Snare
010	132:Detroit **	061	Daft Wave	112	TR606 CmpTom	163	TR707 OHH	214	Clap Snare
011	132:Agogo **	062	Pizzy Techno	113	TR707 Tom	164	CR78 OHH	215	Rage Snare
012	116:Elect'80 **	063	Organ Pizz	114	TR707 CmpTom	165	R8 OHH	216	Indus Snare
013	120:Electro1 **	064	Garage Org	115	Deep Tom	166	Cym OHH	217	TekRok Snare
014	138:Electro2 **	065	FM Club Org	116	Kick Tom	167	CYMBAL MENU *	218	Jungle Snr 1
015	TB Dst Saw	066	Org Chord	117	Natural Tom	168	TR606 Cym 1	219	Jungle Snr 2
016	TB Dst Sqr 1	067	Dist TekGtr1	118	Can Tom	169	TR606 Cym 2	220	Jungle Snr 3
017	TB Dst Sqr 2	068	Dist TekGtr2	119	PERCUSS MENU *	170	TR606 DstCym	221	Jungle Snr 4
018	TB Reso Sqr1	069	GTR FX MENU *	120	TR808 Conga1	171	TR909 Ride	222	SideStiker
019	TB Reso Sqr2	070	JP Siren	121	TR808 Conga2	172	TR909DstRide	223	Ragga Snr 2
020	TB Reso Sqr3	071	Cold Dress	122	Surdo mute	173	TR707 Ride	224	Lo-Fi Snare
021	TB Saw	072	HIT MENU 1 *	123	Surdo open	174	TR909 Crash	225	Jungle Snr 5
022	TB Solid Saw	073	HIT MENU 2 *	124	TMB&SKR MENU *	175	TR909DsCrash	226	Urban Snare
023	TB Reso Saw	074	Beam HiQ	125	Tambourine 2	176	CLAP MENU *	227	Sim Snare
024	TB Square 1	075	Analog Bird	126	Rattle Tamb	177	TR909 Clap	228	Roll Snare
025	TB Square 2	076	ElectronFall	127	TechnoShaker	178	TS Clap	229	KICK MENU 1 *
026	TB Square 3	077	Retro UFO	128	Dance Shaker	179	Clap Stop	230	KICK MENU 2 *
027	Octa Bass	078	Jungle Beep	129	COW&RIM MENU *	180	TR707 Clap	231	TR909 Kick 1
028	Rave Bass	079	PC-2 Machine	130	TR808Cowbell	181	HC2 Dry Clap	232	TR909 Kick 2
029	FM Pluck Bs	080	Dr.Beat	131	TR707Cowbell	182	Scratch Clap	233	Plastic BD 1
030	FM Slide Bs	081	Mental Perc	132	CR78 Cowbell	183	Comp Clap	234	Plastic BD 2
031	Solid Bass	082	May Day Perc	133	TR727 Agogo	184	Claptail	235	TR808 Kick 1
032	JUNO-60 Bass	083	PC-2 Spacers	134	TR909 Rim	185	SNR MENU 1 *	236	TR808 Kick 2
033	SH-5 Bass	084	Techno Scene	135	TR808 Rim	186	SNR MENU 2 *	237	TR808 Kick 3
034	Dirty Bass	085	Pure Psycho	136	TR808 RimLng	187	SNR MENU 3 *	238	TR606 Kick 1
035	Sub Bass	086	TAO Hit	137	TR808 Claves	188	SNR MENU 4 *	239	TR606 Kick 2
036	Jungle Bass	087	Thin Beef	138	CHH MENU 1 *	189	SNR MENU 5 *	240	TR707 Kick 1
037	JP8000 Saw 1	088	Organ Hit 2	139	CHH MENU 2 *	190	TR909 Snr 1	241	TR707 Kick 2
038	JP8000 Saw 2	089	INDUST. MENU *	140	TR909 CHH 1	191	TR909 Snr 2	242	Culture Kick
039	JP-6 Saw	090	PCM Press	141	TR909 CHH 2	192	TR909 Snr 3	243	Optic Kick
040	Techno Saw	091	ElectricDunk	142	TR909 CHH 3	193	TR909 Snr 4	244	Lo-Fi BD
041	SH-1 Square	092	Thrill	143	TR808 CHH 1	194	TR909 Snr 5	245	Wet Kick
042	SH-1 Pulse	093	Drill Hit	144	TR808 CHH 2	195	TR909 Snr 6	246	Video Kick
043	JP8000 PWM	094	MachineShout	145	TR606 CHH	196	TR909 Snr 7	247	JungleKick 1
044	JP8000 FBK	095	Air Gun	146	TR707 CHH	197	TR808 Snr 1	248	Street Kick
045	260 Sub OSC	096	Emergency	147	CR78 CHH	198	TR808 Snr 2	249	Turbo Kick
046	Dist Synth	097	Buzzer	148	Pop CHH	199	TR808 Snr 3	250	JungleKick 2
047	Dist Square	098	Tonality	149	Bristol CHH	200	TR808 Snr 4	251	Tekno Kick
048	P5 Pipe	099	Aah Formant	150	PHH MENU *	201	TR606 Snr 1	252	Sim Kick
049	FM Garage	100	Eeh Formant	151	TR909 PHH 1	202	TR606 Snr 2	253	Amsterdam BD
050	JUNO Pluck	101	Iih Formant	152	TR909 PHH 2	203	TR606 Snr 3	254	TR909 Dst BD
051	Funky Synth	102	Ooh Formant	153	TR808 PHH	204	TR707 Snr 1	255	Roll Kick

*: :Estas son Formas de Onda Menu. Se proporcionan muchas Formas de Onda diferentes, cada una asignada a una tecla diferente.

**: Estas son formas de onda de frase en bucle. Los números (116-184) incluidos en el nombre de la onda representan el B.P.M (tempo) cuando se tocan en tecla C4. Estas formas de onda se pueden sincronizar con un aparato como un secuenciador.

● XP-C Menu Waveforms

El menú Formas de Onda proporciona múltiples Formas de Onda, cada una asignada a una tecla diferente.

*: Esta forma de onda se usa sólo en MENU WAVEFORM.

1 PHRASE MENU

Key	No.	Nombre
C 4	2	120:House 1
C# 4	3	120:House 2
D 4	4	120:House 3
D# 4	5	120:TeknoBNG
E 4	6	144:Tekno BD
F 4	7	144:TeknoHat
F# 4	8	160:Drum'nBs
G 4	9	184:Gabba
G# 4	10	132:Detroit
A 4	11	132:Agogo
A# 4	12	116:Elect'80
B 4	13	120:Electro1
C 5	14	138:Electro2

69 GTR FX MENU

Key	No.	Nombre
C 4		GTR FX 1 *
C# 4		GTR FX 2 *

72 HIT MENU 1

Key	No.	Nombre
C 4	74	Beam Hiq
C# 4		Noise Click *
D 4		Electro Prc *
D# 4	75	Anaolog Bird
E 4	76	ElectronFall
F 4	77	Retro UFO
F# 4	78	Jungle Beep
G 4	79	PC-2 Machine
G# 4		Dance Prc *
A 4	80	Dr.Beat
A# 4		CR78 Beat *
B 4	81	Mental Perc
C 5	82	May Day Perc
# 5	83	PC-2 Spacers

73 HIT MENU 2

Key	No.	Nombre
C 4	84	Techno Scene
C# 1	85	Pure Psycho
D 4	86	TAO Hit
D# 4	87	Thin Beef
E 4		Techno Tone *
F 4	88	Organ Hit 2
F# 4		Scratch 4 *
G 4		Scratch PUSH *
G# 4		Scratch PULL *
A 4		Tape RWD *
A# 4		Reel Stop *

89 INDUST MENU

Key	No.	Nombre
C 4		Indust Bomb *
C# 4		Door Comp *
D 4	90	PCM Press
D# 4	91	ElectricDunk
E 4	92	Thrill
F 4	93	Drill Hit
F# 4	94	MachineShout
G 4	95	Air Gun
G# 4		Swish *
A 4	96	Emergency
A# 4	97	Buzzer
B 4		TB reso *
C 5	98	Tonality

106 VOCODER MENU

Key	No.	Nombre
C 4		VP "ei" *
C# 4		VP "ii" *
D 4		VP "ai" *
D# 4		VP "ou" *
E 4		VP "ju" *
F 4		VP "one" *
F# 4		VP "two" *
G 4		VP "three" *
G# 4		VP "four" *
A 4		VP "music" *
A# 4		VP "techno" *
B 4		VP "groove" *
C 5		VP "dance" *
C# 5		VP "funky" *
D 5		VP "rhythm" *
D# 5		VP "machine" *

107 TOM MENU

Key	No.	Nombre
C 4	108	TR909 Tom
C# 4	109	TR909 DstTom
D 4	110	TR808 Tom
D# 4	111	TR606 Tom
E 4	112	TR606 CmpTom
F 4	113	TR707 Tom
F# 4	114	TR707 CmpTom
G 4	115	Deep Tom
G# 4	116	Kick Tom
A 4	117	Natural Tom
A# 4	118	Can Tom

119 PERCUSS MENU

Key	No.	Nombre
C 4	120	TR808 Conga1
C# 4		TR808 Conga3*
D 4	121	TR808 Conga2
D# 4		Hi Bongo L.F *
E 4		Lo Bongo L.F *
F 4		Mute CGA L.F *
F# 4		Hi Conga L.F *
G 4		Lo Conga L.F *
G# 4	122	Surdo mute
A 4	123	Surdo open
A# 4		H Timbal L.F *
B 4		L Timbal L.F *
C 5		Tabla Comp *

124 TMB&SKR MENU

Key	No.	Nombre
C 4	125	Tambourine 2
C# 4	126	Battle Tamb
D 4	127	TechnoShaker
D# 4	128	Dance Shaker
E 4		TR808 Maracas*
F 4		CR78 Guiro *

129 COW&RIM MENU

Key	No.	Nombre
C 4	130	TR808Cowbell
C# 4	131	TR707Cowbell
D 4	132	CR78 Cowbell
D# 4	133	TR727 Agogo
E 4	134	TR909 Rim
F 4		TR909 Dst Rim*
F# 4	135	TR808 Rim
G 4	136	TR808 RimLng
G# 4		TR707 Rim *
A 4		Ragga Rim *
A# 4	137	TR808 Claves

138 CHH MENU 1

Key	No.	Nombre
C 4	140	TR909 CHH 1
C# 4	141	TR909 CHH 2
D 4	142	TR909 CHH 3
D# 4	143	TR808 CHH 1
E 4		TR808 CHH 3 *
F 4	144	TR808 CHH 2
F# 4		TR808 CHH 3 *
G 4	145	TR606 CHH
G# 4		TR606 CHH 2 *
A 4		TR606 CHH 3 *
A# 4	146	TR707 CHH
B 4	147	CR78 CHH
C 5		DM CHH *

139 CHH MENU 2

Key	No.	Nombre
C 4	148	Pop CHH
C# 4		Pop CHH 2 *
D 4	149	Bristol CHH
D# 4		Lithe CHH *
E 4		R8 CHH *

150 PHH MENU

Key	No.	Nombre
C 4	151	TR909 PHH 1
C# 4	152	TR909 PHH 2
D 4	153	TR808 PHH
D# 4		TR808 PHH 2 *
E 4	154	TR606 PHH
F 4		TR606 PHH 2 *
F# 4	155	TR707 PHH
G 4		HH Pedal *

156 OHH MENU

Key	No.	Nombre	
C 4	157	TR909 OHH 1	
C# 4	158	TR909 OHH 2	
D 4		TR909 OHH 4	*
D# 4	159	TR909 OHH 3	
E 4	160	TR909 DstOHH	
F 4		TR808 OHH 2	*
F# 4	161	TR808 OHH	
G 4		TR808 OHH 3	*
G# 4	162	TR606 DstOHH	
A 4		TR707 HH	*
A# 4	163	TR707 OHH	
B 4	164	CR78 OHH	
C 5		DM OHH	*
C# 5		Hop OHH	*
D 5	165	R8 OHH	
D# 5	166	Cym OHH	

167 CYMBAL MENU

Key	No.	Nombre
C 4	168	TR606 Cym 1
C# 4	169	TR606 Cym 2
D 4	170	TR606 DstCym
D# 4	171	TR909 Ride
E 4	172	TR909DstRide
F 4	173	TR707 Ride
F# 4	174	TR909 Crash
G 4	175	TR909DsCrash

176 CLAP MENU

Key	No.	Nombre	
C 4	177	TR909 Clap	
C# 4	178	TS Clap	
D 4		TR909 Clap 2	*
D# 4	179	Clap Stop	
E 4		808 Comp Clp	*
F 4	180	TR707 Clap	
F# 4	181	HC2 Dry Clap	
G 4		DM Clap	*
G# 4	182	Scratch Clap	
A 4		Real Clap	*
A# 4		Groove Clap	*
B 4	183	Comp Clap	
C 5	184	Claptail	
C# 5		909 Clp Fuzz	*

185 SNR MENU 1

Key	No.	Nombre	
C 4	190	TR909 Snr 1	
C# 4	191	TR909 Snr 2	
D 4	192	TR909 Snr 3	
D# 4	193	TR909 Snr 4	
E 4	194	TR909 Snr 5	
F 4		TR909 Snr 8	*
F# 4	195	TR909 Snr 6	
G 4	196	TR909 Snr 7	
G# 4		909 Snr Dst	*
A 4		909 Snr Fuzz	*
A# 4		TR808 Snr 5	*
B 4	197	TR808 Snr 1	
C 5	198	TR808 Snr 2	
C# 5	199	TR808 Snr 3	
D 5	200	TR808 Snr 4	
D# 5		TR808 Snr 6	*

186 SNR MENU 2

Key	No.	Nombre	
C 4	201	TR606 Snr 1	
C# 4	202	TR606 Snr 2	
D 4		606 Snr Dst	*
D# 4	203	TR606 Snr 3	
E 4	204	TR707 Snr 1	
F 4		TR707 Snr 3	*
F# 4	205	TR707 snr 2	
G 4	206	CR78 Snare	
G# 4		Clap Snare 2	*
A 4		Jungle Snr 9	*
A# 4		Rage Snare 2	*
B 4		Clap Snare 3	*
C 5		Clap Snare 4	*

187 SNR MENU 3

Key	No.	Nombre	
C 4	207	Headz Snare	
C# 4	208	Deep Snare	
D 4	209	Fat Snare	
D# 4		R&B Snare	*
E 4	210	Antigua Snr	
F 4	211	MC Snare	
F# 4	212	DJ Snare	
G 4	213	Macro Snare	
G# 4		Lofi Snare	*
A 4		Pistol Snr	*
A# 4	214	Clap Snare	
B 4	215	Rage Snare	
C 5	216	Indus Snare	
C# 5	217	TekRok Snare	
D 5		Indus Snare	*

188 SNR MENU 4

Key	No.	Nombre	
C 4	218	Jungle Snr 1	
C# 4	219	Jungle Snr 2	
D 4	220	Jungle Snr 3	
D# 4		Jungle Snr 6	*
E 4	221	Jungle Snr 4	
F 4		Jungle Snr 7	*
F# 4	222	SideStickr	
G 4		Cross Snr	*
G# 4		Jungle Rim	*
A 4	223	Ragga Snr 2	
A# 4	224	Lo-fi Snare	

189 SNR MENU 5

Key	No.	Nombre	
C 4		Jungle Snr 10	*
C# 4	225	Jungle Snr 5	
D 4		Jungle Snr 8	*
D# 4	226	Urban Snare	
E 4		Lite Snare	*
F 4	227	Sim Snare	
F# 4		Electro Snr	*
G 4	228	Roll Snare	

229 KICK MENU 1

Key	No.	Nombre	
C 4	231	TR909 Kick 1	
C# 4	232	TR909 Kick 2	
D 4		TR909 Kick 3	*
D# 4	233	Plastic BD 1	
E 4	234	Plastic BD 2	
F 4		TR909 Kick 4	*
F# 4	235	TR808 Kick 1	
G 4	236	TR808 Kick 2	
G# 4	237	TR808 Kick 3	
A 4	238	TR606 Kick 1	
A# 4	239	TR606 Kick 2	
B 4		606 Dst Kick	*
C 5	240	TR707 Kick 1	
C# 5	241	TR707 Kick 1	
D 5	242	Culture Kick	

230 KICK MENU 2

Key	No.	Nombre	
C 4		Hop Kick	*
C# 4	243	Optic Kick	
D 4	244	Lo-Fi BD	
D# 4	245	Wet Kick	
E 4		DR Cmp Kick	*
F 4	246	Video Kick	
F# 4	247	JungleKick 1	
G 4	248	Street Kick	
G# 4	249	Turbo Kick	
A 4	250	JungleKick 2	
A# 4	251	Tekno KIck	
B 4	252	Sim Kick	
C 5		Dance Kick 2	*
C# 5	253	Amsterdam BD	
D 5	254	TR909 Dst BD	
D# 5	255	Roll Kick	

Lista de Patches

USER (User Group)

No.	Nombre	Voz	Tecla Asignado
001	Temple of XP	4	POLY
002	Power Split	4	POLY
003	Symphonique2	4	POLY
004	Robot Voice	4	POLY
005	St.Concert	4	POLY
006	ViennaStrgs2	4	POLY
007	R&R Brass	3	POLY
008	Disto Stack	4	POLY
009	Tone Wh.Solo	3	POLY
010	Combing Slow	3	POLY
011	SessionNyln2	3	POLY
012	Celestial 2	4	POLY
013	Poly Brs	4	POLY
014	DanceStack 1	3	POLY
015	303 Ow Bass	1	SOLO
016	Flying Waltz	4	POLY
017	Silky Way	2	POLY
018	Simply June	1	POLY
019	Solo Vln 1 /	4	POLY
020	Super Tenor	3	POLY
021	Metal Solo	4	POLY
022	Creator	3	POLY
023	Amsterdamer	2	POLY
024	Techno Pizz	1	POLY
025	SA Rhodes 3	3	POLY
026	Dim Hit 1	4	POLY
027	Pan Pipes	2	POLY
028	JP-8 Str 1	2	POLY
029	Pretty Bells	2	POLY
030	Aurora	4	POLY
031	Breathy Humz	2	POLY
032	Full Orch.2	4	POLY
033	Clean Tele	4	POLY
034	Dunes	4	POLY
035	Cyber-Trance	3	POLY
036	RiversOfTime	4	POLY
037	F.Hrn Sect5/	3	POLY
038	DreamVoices2	2	POLY
039	HeavenlyPad	2	POLY
040	Sop.Sax mf	2	POLY
041	Sweep Clav 2	3	POLY
042	Cold JX	1	POLY
043	Solo Vc 1 /	3	POLY
044	RichStrings2	4	POLY
045	Techno Dream	3	POLY
046	StateXLChord	4	SOLO
047	Delicate EP	2	POLY
048	Bassic Needs	2	SOLO
049	Perky B	2	POLY
050	SquareLead 2	2	POLY
051	Earth Blow	2	POLY
052	BassMarimba1	2	POLY
053	Morning Lite	2	POLY
054	Raggatronic	4	POLY
055	Brass ff 1	2	POLY
056	Acc.de Paris	2	POLY
057	Oboe 1	2	POLY
058	Velo Power	4	POLY
059	Vintage Call	4	POLY
060	Steel Away	3	POLY
061	Spectrum Mod	4	POLY
062	Raverborg	4	POLY
063	Poly Saws	4	POLY
064	Adrenaline	4	POLY

No.	Name	Voz	Tecla Asignado
065	Heirborne	4	POLY
066	Trumpet	2	POLY
067	Glistening	4	POLY
068	Banded Jupe	1	POLY
069	Singing'Mini	1	SOLO
070	Chamber Ens2	2	POLY
071	DanceStack 5	4	POLY
072	SA Rhodes 4	4	POLY
073	Breathy Brs	3	POLY
074	Atmos Harp	4	POLY
075	303 Bass	2	POLY
076	Flute	1	POLY
077	Perc Hit 2 /	4	POLY
078	Oldies Organ	2	POLY
079	Dulcimer	2	POLY
080	Warmer Pad 2	2	POLY
081	ARPsychea	4	POLY
082	Choir 1	3	POLY
083	Agitato Str2	4	POLY
084	Pure Tibet	1	POLY
085	Flugelhorn 1	2	POLY
086	D-50 Stack	4	POLY
087	Noiz Mania	4	POLY
088	Slap Bass 2	1	SOLO
089	Amazing Echo	4	POLY
090	Moving Glass	1	POLY
091	BluesHarp	1	POLY
092	Tria Bells	4	POLY
093	DirtyOrgan 2	2	POLY
094	Dawn 2 Dusk	3	POLY
095	Just Lovely	1	POLY
096	SquareKeys 2	1	POLY
097	Natural Vlns	2	POLY
098	Arasian Morn	4	POLY
099	Euro-Dance 2	3	POLY
100	5th Pad	4	POLY
101	Liquid Sky	4	POLY
102	Sci-Fi Bells	3	POLY
103	Nomad Perc	3	POLY
104	Orn.Recorder	3	POLY
105	FXM Saw Lead	4	SOLO
106	Atlantis 2	4	POLY
107	Taj Mahal	1	POLY
108	X-hale	4	POLY
109	Stacc.Heaven	4	POLY
110	Altamira	2	POLY
111	Hit House	4	POLY
112	Solo F.Horn1	1	POLY
113	Celesta 1	1	POLY
114	ORBit Pad	2	POLY
115	SessionBrass	4	POLY
116	Sugar Bell	4	POLY
117	ChristmasFlt	2	POLY
118	Strobe Mode	4	POLY
119	Cave	4	POLY
120	TenorExprss2	2	POLY
121	Impact	4	POLY
122	X-Tronic Jam	4	SOLO
123	WarmViolins2	4	POLY
124	Rain Forest	4	POLY
125	Brass Ens 4	3	POLY
126	Perelandra	4	POLY
127	Teknoperator	4	POLY
128	Crowds	4	POLY

PR-A (Preset A Group)

No.	Name	Voz	Tecla Asignado
001	64voicePiano	1	POLY
002	Bright Piano	1	POLY
003	Classique	2	POLY
004	Nice Piano	3	POLY
005	Piano Thang	3	POLY
006	Power Grand	3	POLY
007	House Piano	2	POLY
008	E.Grand	1	POLY
009	MIDIed Grand	3	POLY
010	Piano Blend	3	POLY
011	West Coast	4	POLY
012	PianoStrings	4	POLY
013	Bs/Pno+Brs	4	POLY
014	Waterhodes	2	POLY
015	S.A.E.P.	3	POLY
016	SA Rhodes 1	4	POLY
017	SA Rhodes 2	2	POLY
018	Stiky Rhodes	3	POLY
019	Dig Rhodes	2	POLY
020	Nylon EPiano	4	POLY
021	Nylon Rhodes	4	POLY
022	Rhodes Mix	3	POLY
023	PsychoRhodes	2	POLY
024	Tremo Rhodes	4	POLY
025	MK-80 Rhodes	1	POLY
026	MK-80 Phaser	1	POLY
027	Delicate EP	2	POLY
028	Octa Rhodes1	4	POLY
029	Octa Rhodes2	4	POLY
030	JV Rhodes+	4	POLY
031	EP+Mod Pad	4	POLY
032	Mr.Mellow	4	POLY
033	Comp Clav	1	POLY
034	Klavinet	4	POLY
035	Winger Clav	4	POLY
036	Phaze Clav 1	2	POLY
037	Phaze Clav 2	1	POLY
038	Phuzz Clav	2	POLY
039	Chorus Clav	1	POLY
040	Claviduck	2	POLY
041	Velo-Rez Clv	1	POLY
042	Clavicembalo	4	POLY
043	Analog Clav1	1	POLY
044	Analog Clav2	1	POLY
045	Metal Clav	3	POLY
046	Full Stops	2	POLY
047	Ballad B	3	POLY
048	Mellow Bars	4	POLY
049	AugerMentive	3	POLY
050	Perky B	2	POLY
051	The Big Spin	3	POLY
052	Gospel Spin	3	POLY
053	Roller Spin	3	POLY
054	Rocker Spin	3	POLY
055	Tone Wh.Solo	3	POLY
056	Purple Spin	4	POLY
057	60's LeadORG	2	POLY
058	Assalt Organ	3	POLY
059	D-50 Organ	2	POLY
060	Cathedral	4	POLY
061	Church Pipes	4	POLY
062	Poly Key	3	POLY
063	Poly Saws	4	POLY
064	Poly Pulse	4	POLY

No.	Name	Voz	Tecla Asignado
065	Dual Profs	3	POLY
066	Saw Mass	4	POLY
067	Poly Split	4	POLY
068	Poly Brass	3	POLY
069	Stackoid	4	POLY
070	Poly Rock	4	POLY
071	D-50 Stack	4	POLY
072	Fantasia JV	4	POLY
073	Jimmee Dee	4	POLY
074	Heavenals	4	POLY
075	Mallet Pad	4	POLY
076	Huff N Stuff	3	POLY
077	Puff 1080	2	POLY
078	BellVox 1080	4	POLY
079	Fantasy Vox	4	POLY
080	Square Keys	2	POLY
081	Childlike	4	POLY
082	Music Box	3	POLY
083	Toy Box	2	POLY
084	Wave Bells	4	POLY
085	Tria Bells	4	POLY
086	Beauty Bells	4	POLY
087	Music Bells	2	POLY
088	Pretty Bells	2	POLY
089	Pulse Key	3	POLY
090	Wide Tubular	4	POLY
091	AmbienceVibe	4	POLY
092	Warm Vibes	2	POLY
093	Dyna Marimba	1	POLY
094	Bass Marimba	4	POLY
095	Nomad Perc	3	POLY
096	Ethno Metals	4	POLY
097	Islands Mlt	4	POLY
098	Steelin Keys	3	POLY
099	Steel Drums	1	POLY
100	Voicey Pizz	3	POLY
101	Sitar	2	POLY
102	Drone Split	4	POLY
103	Ethnopluck	4	POLY
104	Jamisen	2	POLY
105	Dulcimer	2	POLY
106	East Melody	2	POLY
107	MandolinTrem	4	POLY
108	Nylon Gtr	1	POLY
109	Gtr Strings	3	POLY
110	Steel Away	3	POLY
111	Heavenly Gtr	4	POLY
112	12str Gtr 1	2	POLY
113	12str Gtr 2	3	POLY
114	Jz Gtr Hall	1	POLY
115	LetterFrmPat	4	POLY
116	Jazz Scat	3	POLY
117	Lounge Gig	3	POLY
118	JC Strat	1	POLY
119	Twin Strats	3	POLY
120	JV Strat	2	POLY
121	Syn Strat	2	POLY
122	Rotary Gtr	2	POLY
123	Muted Gtr	1	POLY
124	SwitchOnMute	2	POLY
125	Power Trip	2	POLY
126	Crunch Split	4	POLY
127	Rezodrive	2	SOLO
128	RockYurSocks	4	SOLO

Voz: número de voz

PR-B (Preset B Group)

No. Asignado	Nombre	Voz	Tecla	No. Asignado	Nombre	Voz	Tecla
001	Dist Gtr 1	3	POLY	065	Analog Seq	2	POLY
002	Dist Gtr 2	3	POLY	066	Impact Vox	4	POLY
003	R&R Chunk	4	POLY	067	TeknoSoloVox	2	POLY
004	Phripphuzz	1	SOLO	068	X-Mod Man	2	POLY
005	Grungeroni	3	POLY	069	Paz <==> Zap	1	SOLO
006	Black Widow	4	POLY	070	4 Hits 4 You	4	POLY
007	Velo-Wah Gtr	1	POLY	071	Impact	4	POLY
008	Mod-Wah Gtr	2	POLY	072	Phase Hit	3	POLY
009	Pick Bass	1	SOLO	073	Tekno Hit 1	2	POLY
010	Hip Bass	2	POLY	074	Tekno Hit 2	2	POLY
011	Perc.Bass	3	SOLO	075	Tekno Hit 3	4	POLY
012	Homey Bass	2	SOLO	076	Reverse Hit	3	POLY
013	Finger Bass	1	SOLO	077	SquareLead 1	3	POLY
014	Nylon Bass	2	POLY	078	SquareLead 2	2	POLY
015	Ac.Upright	1	SOLO	079	You and Luck	2	SOLO
016	Wet Fretls	1	SOLO	080	Belly Lead	4	POLY
017	Fretls Dry	2	POLY	081	WhistlinAtom	2	POLY
018	Slap Bass 1	2	POLY	082	Edye Boost	2	SOLO
019	Slap Bass 2	1	SOLO	083	MG Solo	4	SOLO
020	Slap Bass 3	1	SOLO	084	FXM Saw Lead	4	SOLO
021	Slap Bass 4	2	POLY	085	Sawteeth	3	SOLO
022	4 Pole Bass	1	SOLO	086	Smoothe	2	SOLO
023	Tick Bass	4	SOLO	087	MG Lead	2	SOLO
024	House Bass	3	SOLO	088	MG Interval	4	SOLO
025	Mondo Bass	3	SOLO	089	Pulse Lead 1	3	POLY
026	Clk AnalogBs	2	SOLO	090	Pulse Lead 2	4	SOLO
027	Bass In Face	2	POLY	091	Little Devil	4	SOLO
028	101 Bass	2	SOLO	092	Loud SynLead	4	SOLO
029	Noiz Bass	2	SOLO	093	Analog Lead	2	SOLO
030	Super Jup Bs	2	POLY	094	5th Lead	2	SOLO
031	Occitan Bass	3	POLY	095	Flute	2	POLY
032	Hugo Bass	4	SOLO	096	Piccolo	1	POLY
033	Multi Bass	2	POLY	097	VOX Flute	4	POLY
034	Moist Bass	2	SOLO	098	Air Lead	2	POLY
035	BritelowBass	4	SOLO	099	Pan Pipes	2	POLY
036	Untamed Bass	3	SOLO	100	Airplaaane	4	POLY
037	Rubber Bass	3	SOLO	101	Taj Mahal	1	POLY
038	Stereoww Bs	3	SOLO	102	Raya Shaku	3	POLY
039	Wonder Bass	3	SOLO	103	Oboe mf	1	POLY
040	Deep Bass	2	POLY	104	Oboe Express	2	POLY
041	Super JX Bs	2	SOLO	105	Clarinet mp	1	POLY
042	W<RED>-Bass	4	POLY	106	ClariExpress	2	POLY
043	HI-Ring Bass	3	POLY	107	Mitzva Split	4	POLY
044	Euro Bass	2	SOLO	108	ChamberWinds	4	POLY
045	SinusoidRave	1	SOLO	109	ChamberWoods	3	POLY
046	Alternative	2	SOLO	110	Film Orch	4	POLY
047	Acid Line	1	SOLO	111	Sop.Sax mf	2	POLY
048	Auto TB-303	3	SOLO	112	Alto Sax	3	POLY
049	Hihat Tekno	2	POLY	113	AltoLead Sax	3	POLY
050	Velo Tekno 1	3	SOLO	114	Tenor Sax	3	POLY
051	Raggatronic	4	POLY	115	Baritone Sax	3	POLY
052	Blade Racer	4	POLY	116	Take A Tenor	4	POLY
053	S&H Pad	1	POLY	117	Sax Section	4	POLY
054	Syncrosonix	3	POLY	118	Bigband Sax	4	POLY
055	Fooled Again	1	POLY	119	Harmonica	2	POLY
056	Alive	3	POLY	120	Harmo Blues	2	POLY
057	Velo Tekno 2	2	POLY	121	BluesHarp	1	POLY
058	Rezoid	4	POLY	122	Hillbillys	4	POLY
059	Raverborg	4	POLY	123	French Bags	4	POLY
060	Blow Hit	4	POLY	124	Majestic Tpt	1	SOLO
061	Hammer Bell	3	POLY	125	Voluntare	2	POLY
062	Seq Mallet	2	POLY	126	2Trumpets	2	POLY
063	Intentions	3	POLY	127	Tpt Sect	4	POLY
064	Pick It	3	POLY	128	Mute TP mod	4	POLY

PR-C (Preset C Group)

No. Asignado	Nombre	Voz	Tecla	No. Asignado	Nombre	Voz	Tecla
001	Harmon Mute	1	POLY	065	Harmonicum	2	POLY
002	Tp&Sax Sect	4	POLY	066	D-50 Heaven	2	POLY
003	Sax+Tp+Tb	3	POLY	067	Afro Horns	3	POLY
004	Brass Sect	4	POLY	068	Pop Pad	4	POLY
005	Trombone	1	POLY	069	Dreamesque	4	POLY
006	Hybrid Bones	4	POLY	070	Square Pad	4	POLY
007	Noble Horns	4	POLY	071	JP-8 Hollow	4	POLY
008	Massed Horns	3	POLY	072	JP-8Haunting	4	POLY
009	Horn Swell	4	POLY	073	Heirborne	4	POLY
010	Brass It!	4	POLY	074	Hush Pad	4	POLY
011	Brass Attack	3	POLY	075	Jet Pad 1	2	POLY
012	Archimede	3	POLY	076	Jet Pad 2	2	POLY
013	Rugby Horn	3	POLY	077	Phaze Pad	3	POLY
014	MKS-80 Brass	2	POLY	078	Phaze Str	4	POLY
015	True ANALOG	2	POLY	079	Jet Str Ens	2	POLY
016	Dark Vox	2	POLY	080	Pivotal Pad	4	POLY
017	RandomVowels	4	POLY	081	3D Flanged	1	POLY
018	Angels Sing	2	POLY	082	Fantawine	4	POLY
019	Pvox Oooze	3	POLY	083	Glassy Pad	3	POLY
020	Longing...	3	POLY	084	Moving Glass	1	POLY
021	Arasian Morn	4	POLY	085	Glasswaves	3	POLY
022	Beauty Vox	3	POLY	086	Shiny Pad	4	POLY
023	Mary-AnneVox	4	POLY	087	ShiftedGlass	2	POLY
024	Belltree Vox	4	POLY	088	Chime Pad	3	POLY
025	Vox Panner	2	POLY	089	Spin Pad	2	POLY
026	Spaced Voxx	4	POLY	090	Rotary Pad	4	POLY
027	Glass Voices	3	POLY	091	Dawn 2 Dusk	3	POLY
028	Tubular Vox	4	POLY	092	Aurora	4	POLY
029	Velo Voxx	2	POLY	093	Strobe Mode	4	POLY
030	Wavox	3	POLY	094	Albion	2	POLY
031	Doos	1	POLY	095	Running Pad	4	POLY
032	Synvox Comps	4	POLY	096	Stepped Pad	4	POLY
033	Vocal Oohz	3	POLY	097	Random Pad	4	POLY
034	LFO Vox	1	POLY	098	SoundtrkDANC	4	POLY
035	St.Strings	2	POLY	099	Flying Waltz	4	POLY
036	Warm Strings	4	POLY	100	Vanishing	1	POLY
037	Somber Str	4	POLY	101	5th Sweep	4	POLY
038	Marcato	2	POLY	102	Phazweep	4	POLY
039	Bright Str	2	POLY	103	Big BPF	4	POLY
040	String Ens	4	POLY	104	MG Sweep	4	POLY
041	TremoloStrng	2	POLY	105	CeremonyTimp	3	POLY
042	Chambers	3	POLY	106	Dyno Toms	4	POLY
043	ViolinCello	4	POLY	107	Sands ofTime	4	POLY
044	Symphonique	4	POLY	108	Inertia	4	POLY
045	Film Octaves	4	POLY	109	Vektogram	4	POLY
046	Film Layers	4	POLY	110	Crash Pad	4	POLY
047	Bass Pizz	4	POLY	111	Feedback VOX	4	POLY
048	Real Pizz	3	POLY	112	Cascade	1	POLY
049	Harp On It	3	POLY	113	Shattered	2	POLY
050	Harp	2	POLY	114	NextFrontier	2	POLY
051	JP-8 Str 1	2	POLY	115	Pure Tibet	1	POLY
052	JP-8 Str 2	3	POLY	116	Chime Wash	4	POLY
053	E-Motion Pad	4	POLY	117	Night Shade	4	POLY
054	JP-8 Str 3	4	POLY	118	Tortured	4	POLY
055	Vintage Orch	4	POLY	119	Dissimilate	4	POLY
056	JUNO Strings	3	POLY	120	Dunes	4	POLY
057	Gigantalog	4	POLY	121	Ocean Floor	1	POLY
058	PWM Strings	3	POLY	122	Cyber Space	3	POLY
059	Warmth	2	POLY	123	Biosphere	2	POLY
060	ORBit Pad	2	POLY	124	Variable Run	4	POLY
061	Deep Strings	2	POLY	125	Ice Hall	2	POLY
062	Pulsify	4	POLY	126	ComputerRoom	4	POLY
063	Pulse Pad	4	POLY	127	Inverted	4	POLY
064	Greek Power	4	POLY	128	Terminate	3	POLY

Voz: número de voz

PR-D (GM Group)

No.	Nombre	Voz	Tecla Asignación
001	Piano 1	2	POLY *1
002	Piano 2	2	POLY *2
003	Piano 3	2	POLY
004	Honky-tonk	2	POLY
005	E.Piano 1	2	POLY
006	E.Piano 2	4	POLY
007	Harpsichord	1	POLY *2
008	Clav.	2	POLY
009	Celesta	1	POLY *2
010	Glockenspiel	2	POLY *2
011	Music Box	1	POLY
012	Vibraphone	1	POLY
013	Marimba	1	POLY *2
014	Xylophone	2	POLY *2
015	Tubular-bell	2	POLY *2
016	Santur	2	POLY
017	Organ 1	1	POLY
018	Organ 2	1	POLY
019	Organ 3	2	POLY
020	Church Org.1	2	POLY
021	Reed Organ	1	POLY
022	Accordion Fr	1	POLY *1
023	Harmonica	1	POLY
024	Bandoneon	2	POLY
025	Nylon-str.Gt	1	POLY *1
026	Steel-str.Gt	1	POLY
027	Jazz Gt.	1	POLY
028	Clean Gt.	1	POLY *1
029	Muted Gt.	1	POLY
030	Overdrive Gt	1	POLY
031	DistortionGt	1	POLY *1
032	Gt.Harmonics	3	POLY
033	Acoustic Bs.	3	POLY
034	Fingered Bs.	1	POLY
035	Picked Bs.	1	POLY *1
036	Fretless Bs.	1	POLY
037	Slap Bass 1	1	POLY
038	Slap Bass 2	2	POLY
039	Synth Bass 1	1	POLY
040	Synth Bass 2	1	POLY
041	Violin	1	POLY *2
042	Viola	2	POLY *2
043	Cello	2	POLY *2
044	Contrabass	2	POLY *2
045	Tremolo Str	1	POLY
046	PizzicatoStr	1	POLY *2
047	Harp	1	POLY *2
048	Timpani	2	POLY *2
049	Strings	2	POLY
050	Slow Strings	1	POLY
051	Syn.Strings1	2	POLY
052	Syn.Strings2	2	POLY
053	Choir Aahs	1	POLY *1
054	Voice Oohs	1	POLY
055	SynVox	1	POLY
056	OrchestraHit	2	POLY *2
057	Trumpet	1	POLY *1
058	Trombone	2	POLY *2
059	Tuba	2	POLY *2
060	MutedTrumpet	1	POLY *2
061	French Horn	2	POLY *2
062	Brass 1	1	POLY *2
063	Synth Brass1	1	POLY
064	Synth Brass2	2	POLY
065	Soprano Sax	1	POLY
066	Alto Sax	1	POLY
067	Tenor Sax	1	POLY *1
068	Baritone Sax	2	POLY
069	Oboe	1	POLY *2
070	English Horn	1	POLY *2
071	Bassoon	2	POLY *2
072	Clarinet	1	POLY
073	Piccolo	1	POLY *2
074	Flute	1	POLY
075	Recorder	2	POLY *2
076	Pan Flute	2	POLY
077	Bottle Blow	2	POLY
078	Shakuhachi	1	POLY
079	Whistle	1	POLY
080	Ocarina	2	POLY
081	Square Wave	2	POLY
082	Saw Wave	2	POLY
083	Syn.Calliope	2	POLY
084	Chiffer Lead	2	POLY
085	Charang	3	POLY
086	Solo Vox	2	POLY
087	5th Saw Wave	3	POLY
088	Bass & Lead	2	POLY
089	Fantasia	3	POLY
090	Warm Pad	2	POLY
091	Polysynth	2	POLY
092	Space Voice	2	POLY
093	Bowed Glass	3	POLY
094	Metal Pad	2	POLY
095	Halo Pad	3	POLY
096	Sweep Pad	2	POLY
097	Ice Rain	2	POLY
098	Soundtrack	2	POLY
099	Crystal	2	POLY
100	Atmosphere	2	POLY
101	Brightness	3	POLY
102	Goblin	2	POLY
103	Echo Drops	2	POLY
104	Star Theme	2	POLY
105	Sitar	1	POLY
106	Banjo	1	POLY
107	Shamisen	2	POLY
108	Koto	1	POLY
109	Kalimba	1	POLY
110	Bag Pipe	3	POLY
111	Fiddle	1	POLY
112	Shanai	1	POLY
113	Tinkle Bell	4	POLY
114	Agogo	1	POLY
115	Steel Drums	1	POLY
116	Woodblock	1	POLY
117	Taiko	4	POLY
118	Melo. Tom 1	2	POLY
119	Synth Drum	2	POLY
120	Reverse Cym.	1	POLY *2
121	Gt.FretNoise	1	POLY
122	Breath Noise	2	POLY
123	Seashore	3	POLY
124	Bird	4	POLY
125	Telephone 1	1	POLY
126	Helicopter	2	POLY
127	Applause	4	POLY
128	Gun Shot	2	POLY

*1: Usa ondas XP-A (Session).

*2: Usa ondas XP-B (Orchestral).

PR-E (Preset E Group)

No.	Nombre	Voz	Tecla Asignación
001	Echo Piano	3	POLY
002	Upright Pno	3	POLY
003	RD-1000	3	POLY
004	Player's EP	2	POLY
005	D-50 Rhodes	4	POLY
006	Innocent EP	2	POLY
007	Echo Rhodes	4	POLY
008	See-Thru EP	3	POLY
009	FM BellPiano	3	POLY
010	Ring E.Piano	4	POLY
011	Soap Opera	1	POLY
012	Dirty Organ	3	POLY
013	Surf's Up!	2	POLY
014	Organesque	3	POLY
015	pp Harmonium	1	POLY
016	PieceOfCheez	1	POLY
017	Harpsy Clav	2	POLY
018	Exotic Velo	4	POLY
019	HolidayCheer	4	POLY
020	Morning Lite	2	POLY
021	Prefab Chime	3	POLY
022	Belfry Chime	3	POLY
023	Stacc.Heaven	4	POLY
024	2.2 Bell Pad	4	POLY
025	Far East	4	POLY
026	Wire Pad	3	POLY
027	PhaseBlipper	2	POLY
028	Sweep Clav	3	POLY
029	Glider	2	POLY
030	Solo Steel	4	POLY
031	DesertCrystl	4	POLY
032	Clear Guitar	3	POLY
033	Solo Strat	3	POLY
034	Feed Me!	4	POLY
035	Tube Smoke	2	POLY
036	Creamy	2	POLY
037	Blusey OD	2	POLY
038	Grindstone	2	POLY
039	OD 5ths	3	POLY
040	East Europe	2	POLY
041	Dulcitar	4	POLY
042	Atmos Harp	4	POLY
043	Pilgrimage	4	POLY
044	202 Rude Bs	2	SOLO
045	2pole Bass	2	SOLO
046	4pole Bass	2	SOLO
047	Phaser MC	2	POLY
048	Miniphaser	2	POLY
049	Acid TB	1	SOLO
050	Full Orchest	4	POLY
051	Str + Winds	4	POLY
052	Flute 2080	2	POLY
053	Scat Flute	2	POLY
054	Sax Choir	4	POLY
055	Ballad Trump	4	POLY
056	Sm.Brass Grp	4	POLY
057	Royale	4	POLY
058	Brass Mutes	2	POLY
059	Breathy Brs	3	POLY
060	3 Osc Brass	3	POLY
061	P5 Polymod	2	POLY
062	Triumph Brs	3	POLY
063	Techno Dream	3	POLY
064	Organizer	3	POLY
065	Civilization	3	POLY
066	Mental Chord	4	SOLO
067	House Chord	4	SOLO
068	Sequalog	4	POLY
069	Booster Bips	2	POLY
070	VintagePlunk	4	SOLO
071	Plik-Plok	2	POLY
072	RingSequence	4	POLY
073	Cyber Swing	4	POLY
074	Keep :-)	2	POLY
075	Resojuice	2	SOLO
076	B'on d'moov!	3	POLY
077	Dist TB-303	2	SOLO
078	Temple of JV	4	POLY
079	Planet Asia	4	POLY
080	Afterlife	3	POLY
081	Trancing Pad	2	POLY
082	Pulsatronic	3	POLY
083	Cyber Dreams	3	POLY
084	Warm Pipe	1	SOLO
085	Pure Pipe	2	POLY
086	SH-2000	2	SOLO
087	X..? Whistle	3	POLY
088	Jay Vee Solo	3	POLY
089	Progresso Ld	4	SOLO
090	Adrenaline	4	POLY
091	Enlighten	4	POLY
092	Glass Blower	3	POLY
093	Earth Blow	2	POLY
094	JX SqrCarpet	2	POLY
095	Dimensional	2	POLY
096	Jupiterings	2	POLY
097	Analog Drama	3	POLY
098	Rich Dynapad	4	POLY
099	Silky Way	2	POLY
100	Gluey Pad	3	POLY
101	BandPass Mod	2	POLY
102	Soundtraque	2	POLY
103	Translucence	4	POLY
104	Darkshine	4	POLY
105	D'light	2	POLY
106	December Sky	4	POLY
107	Octapad	3	POLY
108	JUNO Power!	4	POLY
109	Spectrum Mod	4	POLY
110	Stringsheen	3	POLY
111	GR500 TmpDly	2	POLY
112	Mod DirtyWav	3	POLY
113	Silicon Str	4	POLY
114	D50FantaPerc	3	POLY
115	Rotodreams	3	POLY
116	Blue Notes	4	POLY
117	RiversOfTime	4	POLY
118	Phobos	2	POLY
119	2 0 8 0	4	POLY
120	Unearthly	4	POLY
121	Glistening	4	POLY
122	Sci-Fi Str	3	POLY
123	Shadows	4	POLY
124	Helium Queen	4	SOLO
125	Sci-Fi FX x4	1	POLY
126	Perky Noize	3	POLY
127	Droplet	3	POLY
128	Rain Forest	4	POLY

Voz: número de voz

XP-A (WAVE EXPANSION A: Session)

No.	Nombre	Voz
001	St.Concert	4
002	9ft.Grand 1	4
003	9ft.Grand 2	4
004	Euro Classic	2
005	St.Pno & Str	4
006	Compress Pno	1
007	LA Session	4
008	Water Piano	4
009	Vibra Rhodes	3
010	Stack Rhodes	4
011	ArcoEnsemble	2
012	Vienna Strgs	3
013	Str Adagio	2
014	Oct Strings	3
015	Silky Filter	2
016	Soft Strings	2
017	SlowStr.Sect	2
018	GiantStrings	4
019	Str+Choir 1	4
020	Str+Choir 2	4
021	Str+Choir 3	4
022	Breathy Humz	2
023	Dream Voices	2
024	Mmmms	2
025	Chorale	1
026	Space Men	3
027	Choir Mm+Aah	4
028	Ivory Mist	4
029	PercussiVox	4
030	Mysteriouso	3
031	Phase Mmhs	3
032	AmbientStory	4
033	Venus	3
034	SessionBrass	4
035	Port.Tpts	2
036	R&R Brass	3
037	Echo Brass	4
038	E.Coast Brs	4
039	Bop Soli	2
040	Soft Saxes	4
041	Orchestral	4
042	Octalog Hrn	2
043	Tpt Soloist	1
044	Legato Tpt	2
045	Dyno Trumpet	2
046	Ethno-Trumps	2
047	Super Tenor	3
048	TenorExpress	2
049	T.Sax f	1
050	Legato Flute	2
051	Touch Flute	2
052	NewAge Flute	1
053	Flute inMist	2
054	Hybrid Flute	2
055	Flute & Cla	3
056	ChristmasFlt	2
057	Fifth Flute	2
058	Cosmic Flute	2
059	Acc.de Paris	2
060	Paris 50's	4
061	Musette Ens	4
062	Montmartre	2
063	Sad Akordion	3
064	Fr.Accordion	1
065	Fr.Accord 2	2
066	Troubadour	3
067	SessionNylon	3
068	Solo Nylon 1	3
069	Solo Nylon 2	2
070	Nylon & Str	4
071	Nylon & Flt	3
072	Nylon Chord	3
073	Stratar	2
074	Clean Tele	4
075	Nashville	1
076	Super Trem	4
077	SpaghettiGtr	2
078	Duanne'sTone	2
079	Big Hair Ld	2
080	Metal Solo	4
081	Crunch Tone	1
082	Overdriven	1
083	Blues Tele	4
084	Tube Double	2
085	Neil's Rust	4
086	Short Crunch	4
087	X-Fade Metal	4
088	Velo Power	4
089	Phazy Chunk	4
090	Reso Tele	1
091	Wah Wah BPM	4
092	Rock P.Bass1	1
093	Rock P.Bass2	2
094	Rock P.Bass3	4
095	Big Jazz Bs	3
096	BriteJazz Bs	1
097	Ch.Jazz Bs	2
098	Mellow Jz Bs	2
099	Mute E.Bs	1
100	Octabahn Bs	4
101	Slobbery Bs	2
102	Phase Worm	2
103	Euro Rave Bs	2
104	Pumpin' Bs	3
105	Tech NoBase	2
106	Bad Acid Bs	2
107	CheepEcho Bs	3
108	Manic Bs	4
109	JP6 Sqr Key	2
110	Square drops	1
111	Celestial	3
112	Heavenly Eko	4
113	JD-800 Nomad	3
114	Vibrolater	4
115	MartianChime	4
116	Big Wet Blip	4
117	Amazing Echo	4
118	DelaySession	4
119	Deletex	4
120	Tarlia	3
121	Mahoroba	4
122	Eurotek Clav	2
123	Dope Resoclv	1
124	Tekno Juno	2
125	Buzzzzzzzzzz	2
126	Slop-a-rama	2
127	Isn't Pretty	3
128	Polywasp	1
129	Quixelate	4
130	Trangoa Wave	2
131	Spiked Cheez	3
132	Glassy Cheez	3
133	Super 808Cow	4
134	Arpeggiatoid	4
135	Euro Hit 1	4
136	Euro Hit 2	2
137	Rave Slice	1
138	Str Torture	2
139	Juno Harpsi	3
140	Big Mess Pad	4
141	Harpsichoir	4
142	Echo Juno	3
143	Phazerave	2
144	DanceStack 1	3
145	DanceStack 2	4
146	DanceStack 3	4
147	DanceStack 4	3
148	DanceStack 5	4
149	DanceStack 6	3
150	DanceStack 7	4
151	DanceStack 8	4
152	Eurotek Brs	4
153	Synergy Brs	4
154	PortaSynthex	3
155	Razor VCOs	4
156	Big PWM	2
157	Flutey Stack	2
158	Wobbly 5th	4
159	Tekno Square	3
160	Trance VoXxX	4
161	Random Rave	3
162	Raver Circus	4
163	Resorave	2
164	Flangomatic	2
165	O-Zu-Nu	4
166	Sub Divided	1
167	Ancient Sqr	2
168	Fat Flange	2
169	Phaze NRG	1
170	Phase Vox	3
171	Systekno	4
172	On the move!	2
173	XP'ration	2
174	Big Ensemble	4
175	Lazerette	3
176	Fazed String	4
177	Combing Slow	3
178	Jet Stack	4
179	Phazeslopad	4
180	Rize Mass	3
181	Portent	2
182	DCO Sweeper	3
183	Sweep Rain	4
184	Sweep Stack	3
185	Big Vectors	4
186	Poly Swell	2
187	Alchemy	3
188	Soli-na	2
189	90s Str Mach	4
190	Ultra Cheez	2
191	Juno-60 Pad	3
192	Progressive	2
193	Build-Up Syn	3
194	Atlantis 2	4
195	Perelandra	4
196	Plutonium	4
197	Nautilus	2
198	Metal Dreams	2
199	Glass Clouds	4
200	Harmonicloud	4
201	Shining Veil	3
202	Ethereal JX	2
203	Striking 5th	4
204	Meow 5ths	2
205	Stepflanger	3
206	Happy LFOs	4
207	Aero Insect	3
208	Beat Sweeper	2
209	Wormy Lead	3
210	Atmo Lead	3
211	Caliolead	3
212	Tweedles	2
213	Raw PWM	2
214	Voc Solo 5th	4
215	Dirty Lead	2
216	Boostweeper1	2
217	Boostweeper2	2
218	B3 Filth	4
219	Phazed Organ	3
220	VSw Vibrafon	3
221	SA Vibe	1
222	Rich Vibes	2
223	SpaceGamelan	4
224	Toy Vibe	3
225	Analog Bomb	2
226	Seashore 2	4
227	Creation	4
228	Cyberjunkie	4
229	Sci-Fi Bells	3
230	Shine on	1
231	DEMO Piano1	4
232	DEMO Piano2	4
233	DEMO PnoVox	3
234	DEMO Str 1	2
235	DEMO Str 2	2
236	DEMO Str 3	2
237	DEMO SynPuls	2
238	DEMO 5thPad	4
239	DEMO Choir	2
240	DEMO Brass	1
241	DEMO Tenor	3
242	DEMO Tpt	1
243	DEMO Flute	2
244	DEMO Nylon	4
245	DEMO PhaseGt	4
246	DEMO DistGt1	4
247	DEMO DistGt2	3
248	DEMO Strat	3
249	DEMO SlapBs	2
250	DEMO P.Bass	1
251	DEMO SynBs	2
252	DEMO SynLead	4
253	DEMO Insect	4
254	DEMO Buzzzzz	2
255	DEMO Crowd	4

Voz: número de voz

XP-B (WAVE EXPANSION B: Orchestral)

No.	Nombre	Voz
001	Warm Violins	3
002	Slow Vlns 1	3
003	Vlns+Vlas 1	4
004	Vl Sect mono	2
005	Arco Violins	4
006	Marcato Vls1	4
007	Vlns+Vlas 2	2
008	Agitato Vls1	4
009	Rosin Pad 1	2
010	Dry Mid-High	4
011	Natural Vlns	2
012	Sad Vln Sect	2
013	Marcato Vas	2
014	Arco Violas	2
015	Thick Violas	2
016	Va Sect f	1
017	Va Small Sec	3
018	Agitato Vas1	4
019	Sad Violas	2
020	Fast Cellos1	4
021	Vcs Legato 1	1
022	Marcato Vcs1	3
023	Small Vc Sec	2
024	Agitato Vcs1	4
025	Small Cellos	1
026	Sad CelloSec	2
027	Cb Sect ff	4
028	Wide Basses	2
029	mf Basses	1
030	Agitato Cbs1	4
031	Vcs+Cbs	2
032	2 Basses	2
033	Euro Strings	4
034	Rich Strings	4
035	Multi Strs 1	2
036	VlsVasVcsCbs	4
037	Bright Strs	4
038	Classicl Str	3
039	Full Strings	4
040	Med Str Sec	2
041	Small Strngs	1
042	Strings Arco	4
043	Vivace Strs	4
044	Agitato STR1	4
045	LowSTR Attak	4
046	Bad Guy STR	3
047	Ominous	4
048	Lo Express	4
049	DramaStrings	4
050	Solo Vln 1 /	4
051	Solo Vln 2	2
052	Chorus Vln	2
053	Stereo Vln	3
054	Agitato Vln1	2
055	Solo Vla 1 /	3
056	Solo Vla 2	2
057	Chorus Viola	2
058	Stereo Viola	3
059	Agitato Vla	2
060	Solo Vc 1 /	3
061	Solo Vc 2	2
062	Stereo Cello	3
063	Chorus Cello	2
064	Marcato Vc 1	1
065	Solo Cb 1 /	3
066	Solo Cb 2	2
067	Marcato Cb 1	1
068	Chamber Ens1	1
069	Chamber Ens2	2
070	Vln+Vla Dble	2
071	Vln+Vc Dbl1	2
072	Vla+Vc Dbl2	2
073	Vla+Vc Dble	2
074	Pizzicato 1	3
075	Mono Pizz	1
076	Pizzicato 2	2
077	Room Pizz	1
078	Hall Pizz	4
079	Tight Pizz	3
080	Short Pizz	2
081	STR Marcato1	2
082	Oct Marcato	4
083	Lower Marc!!	4
084	Big Marc!	4
085	STR Spiccato	3
086	Fast Attacks	4
087	Flute	1
088	Flute V-Sw	4
089	Piccolo	1
090	Piccolo Flt	2
091	Recorder	1
092	Oboe 1	2
093	Oboe 2	2
094	Oboe 3	2
095	Oboe 4	2
096	Oboe 5	2
097	English Hrn1	1
098	English Hrn2	1
099	English Hrn3	1
100	Bassoon 1	1
101	Bassoon 2	1
102	Clarinet 1	1
103	Clarinet 2	2
104	Bs Clarinet1	2
105	Bs Clarinet2	2
106	Trumpet 1	1
107	Trumpet 2	3
108	Trumpet 3	2
109	Flugelhorn 1	2
110	Flugelhorn 2	1
111	Cornet 1	1
112	Cornet 2	2
113	Solo Tb 1	1
114	Solo Tb 2	1
115	Solo Tb 3 /	4
116	Solo Tb 4 /	2
117	Bs Tb 1	1
118	Bs Tb 2 /	2
119	Harmon Mute1	1
120	Harmon Mute2	2
121	Tuba 1	2
122	Tuba 2	2
123	Solo F.Horn1	1
124	Solo F.Horn2	1
125	Sml F.Hrn sc	3
126	Horn Sect 1/	4
127	F.Horn sc x4	1
128	Fr.Horn sfz	2
129	F.Hrn Sect2/	2
130	F.Hrn Sect3	2
131	F.Hrn Sect4	4
132	F.Hrn Sect5/	3
133	F.Hrn Sect6	2
134	F.Hrn Sect7	4
135	F.Hrn Sect8	2
136	MuteHrn Sect	1
137	Horn+Wood 1	4
138	Horn+Wood 2	4
139	Horn+Wood 3	3
140	Wood Sect 1	3
141	Wood Sect 2	4
142	Wood Sect 3	3
143	Wood Sect 4	3
144	2 Oboes	2
145	Oboe + Cla	2
146	Flt + Piccl	2
147	Flute + Cla	2
148	Bassoon+EHrn	3
149	Hi Woodwinds	4
150	WoodwindSplt	2
151	Multi Reed	1
152	4Trombones	2
153	Tb Sect 1	3
154	Tb + Tp	2
155	4Trumpets	4
156	3 Trumpets	3
157	Brass ff 1	2
158	Brass ff 2	3
159	Brass ff 3	4
160	McArthur Brs	4
161	Big Bones	4
162	BassBoneSect	3
163	Brass Swell1	3
164	Full Brs 1	4
165	Brass Sect1/	4
166	Brass Ens 1	3
167	Brass Ens 2	3
168	Brass Ens 3	3
169	Brass Ens 4	3
170	Brass Ens 5	3
171	Brass Ens 6	3
172	Brass Ens 7	3
173	Brass Ens 8	3
174	Horn Strings	4
175	Full Orch.1	2
176	Full Orch.2	4
177	Full Orch.3	4
178	Full Orch.4	4
179	Maj Hit 1	4
180	Min Hit 1	4
181	Dim Hit 1	4
182	Major Stab!	4
183	Maj Hit 2	4
184	Min Hit 2	4
185	Classical Gt	3
186	Harp 1	1
187	Harp 2	2
188	Plucked Harp	3
189	Harp StrumMj	4
190	Harp StrumMn	4
191	Water Harp	3
192	ClasclPiano1	2
193	ClasclPiano2	3
194	ClasclPiano3	2
195	ClasclPiano4	2
196	Harpsichord1	2
197	Harpsichord2	3
198	Harpsichord3	4
199	Harpsichord4	3
200	Celesta 1	1
201	Celesta 2	2
202	Celesta 3	1
203	Glockenleste	2
204	Marimba	1
205	BassMarimba1	2
206	BassMarimba2	1
207	Vibe	1
208	Xylophone 1	2
209	Xylophone 2	3
210	Xylophone 3	1
211	Glocken 1	1
212	Glocken 2	1
213	ChurchBells1	3
214	ChurchBells2	4
215	ChurchBells3	3
216	TubulaBells1	2
217	TubulaBells2	2
218	Big Tubulars	4
219	Dawning	4
220	MalletStack1	4
221	MalletStack2	3
222	MalletStack3	4
223	MalletStack4	4
224	MalletStack5	4
225	MalletStack6	4
226	MalletStack7	4
227	Choir 1	3
228	Choir 2	1
229	Snare Drum	2
230	ConcertSNR1/	4
231	ConcertSNR2/	3
232	SNR Roll /	4
233	Concert BD1	3
234	Concert BD2/	3
235	BD Roll /	3
236	Timpani 1 /	2
237	Timpani 2 /	4
238	Timpani 3	4
239	Timpani 4 /	3
240	Tam Tam	2
241	Gong	2
242	Piatti!!	2
243	Sleigh Bells	1
244	Slapstick /	3
245	Wind Chimes1	1
246	Wind Chimes2	3
247	Tambourine /	2
248	Castanets /	2
249	Rhythm Set	3
250	Perc Hit 1	4
251	Perc Hit 2 /	4
252	Perc Hit 3	3
253	Presenting!	4
254	Presto!	4
255	Christmas!!!	3

Voz: número de voz

XP-C (WAVE EXPANSION C: Techno Collection)

No.	Nombre	Voz	No.	Nombre	Voz	No.	Nombre	Voz	No.	Nombre	Voz
001	Teknoperator(132)	4	065	Jericho Bass	2	129	Euforia	3	193	Chordmaj7/5-	4
002	Transmission(144)	4	066	Slippy Bass	2	130	Labo-Feedbak	4	194	Planet EKNO	3
003	X-Tronic Jam(120)	4	067	Rise Bass	2	131	Banded Jupe	1	195	Optimum Rave	4
004	Dirt Jungle(160)	2	068	Cyber Bass	2	132	Killer Pad	1	196	Arpege Me	2
005	DJ Spinnin(151)	4	069	SH-2000 Bass	2	133	Mystic Pad	4	197	VTransformer	4
006	Zipper Beat(151)	4	070	FM Bass	1	134	D-Mention	4	198	Analog Attax	4
007	Tribal House(151)	3	071	Razor Bass	2	135	X-hale	4	199	Maxi Fuzzy !	2
008	Obsession(144)	4	072	SquelchyBass	2	136	Sirena	4	200	Only by FXM	3
009	Sonic Empire(144)	4	073	RaversBass	4	137	After's Pad	3	201	Hit & Run	4
010	Double Dutch(140)	4	074	Compu Bass	2	138	Warmer Pad	2	202	Photon Attak	4
011	E-tronicBoom(116)	3	075	Jump Bass	2	139	Phatt Pad	2	203	Predator	4
012	Chillout =->(116)	4	076	VocoBass	2	140	OB Sweep Pad	3	204	Village Hit	4
013	MecaTrip-Hop(90)	4	077	Vocoder Menu	1	141	Murk Pad	4	205	Hardcore Hit	4
014	Hero Beat(90)	4	078	1.2.3.4. BPM	4	142	Dense Floor	4	206	Short Chord	4
015	Hit House(120)	4	079	TeknoMusic	3	143	SecretMelody	4	207	ShortCircuit	4
016	Voco Groove(122)	4	080	Retrocoder	2	144	Vaporish	4	208	SonofaPitch	4
017	Hell Fire(151)	4	081	u/i/e/o V/Sw	4	145	Vintage Revo	3	209	Flutish SQUR	4
018	Lo:BD Hi:HH(144)	2	082	Talk Box 1	3	146	Liquid Sky	4	210	FazzyCow 808	3
019	Detroit+Perc(132)	2	083	Talk Box 2	1	147	Exploration	3	211	Blurpy	3
020	Crossfader(120)	2	084	VT Vox	2	148	Drama Pad	4	212	Static Hit	3
021	Soft & Hard(120)	2	085	Artificial	4	149	Vapor Style	4	213	Hi Attack	3
022	Space Shake(130)	4	086	BariVoise	1	150	JP-6 Stack	1	214	TonalTension	4
023	Under Ether(85)	2	087	After D !	4	151	Obilator	1	215	Jungle Stabs	2
024	Confusion(147)	4	088	ARPsychea	4	152	Glamour	3	216	Buzz Machine	2
025	Amsterdamer(184)	2	089	Vintage Call	4	153	Medium Solo	3	217	Zapper	1
026	House that?(120)	4	090	HarmoChimer	2	154	Singing'Mini	1	218	Blip	1
027	Phrase Menu	1	091	Ring Bell	2	155	Analog Flute	1	219	Iron Hit	2
028	Cyber-Trance	3	092	260 & JUNO	3	156	SH-5 Bs/Lead	2	220	Headz Direct	1
029	Creator	3	093	260 MIDI	1	157	Classy Pulse	1	221	Scratchy Hit	2
030	Etherality	4	094	SquareKeys 2	1	158	Jupiter-6 Ld	2	222	Hit&IndsMenu	3
031	Unplugged	4	095	Pure Sine	1	159	Just Lovely	1	223	GTR FX Menu	1
032	Acid Melt	3	096	Ambient ORG	2	160	DJ Devil	1	224	GTR Power 1	1
033	Brain Waves	4	097	JX Planet	1	161	Simply June	1	225	GTR Power 2	1
034	1Shot Groove	1	098	Clavi-Club	2	162	Mr.Raw SAW	1	226	Snr Menu 1	3
035	FirstContact	2	099	Sweep Clav 2	3	163	Crispy Lead	4	227	Snr Menu 2	2
036	Ambient S/H	4	100	SquareTek	2	164	Dirty Lead 2	3	228	Kick Menu	2
037	Deep Machine	2	101	Retro Party	3	165	Disto Stack	4	229	Hi Hat Menu	4
038	Big Blue	2	102	Rave Nature	2	166	Velo Cheese	3	230	Perc Menu	4
039	TeeBee V/Sw	4	103	Alias Square	2	167	Noiz Mania	4	231	Tom&Cym Menu	2
040	303 Agressor	2	104	Dirty Stack	1	168	Power Mutes	2	232	Metal Dream	4
041	TB or not TB	3	105	Phenomena	4	169	V-Beep	1	233	System D	4
042	HiLo303ModSw	2	106	Music Hi	1	170	Freaky Fry	1	234	Mayday Ring	2
043	2Square Bass	2	107	Euro-Dance 1	3	171	SQ Formule	1	235	Industrial	4
044	303 HollowBS	2	108	Euro-Dance 2	3	172	DirtyOrgan 2	2	236	Tranceporter	3
045	303 Bass	2	109	Dance Stack	4	173	Oldies Organ	2	237	Acid Copter	1
046	TB Saw Bass	1	110	Raver Blade	4	174	Edgy Organ	4	238	Roll Over	4
047	303 Ow Bass	1	111	White Gloves	1	175	Juno Organ	2	239	Gimme aBreak	4
048	TB Square 1	2	112	Touchdown	4	176	Space Org X	3	240	RadicalAbuse	2
049	TB Square 2	2	113	Rave Station	2	177	Cabin Organ	2	241	Echodrome	1
050	TB Square 3	2	114	Time Warp	3	178	Dream Organ	3	242	Trance Chime	2
051	Solid Bass 1	2	115	Thin Rave	4	179	Club Organ	2	243	Altamira	2
052	Solid Bass 2	1	116	Igor Circus	3	180	Perc. Organ	2	244	Locko Motif	1
053	FM Tube Bass	3	117	Alpha Zone	4	181	Organ Stabs	2	245	SpaceFactory	2
054	Drum'n'Bass	3	118	Stars March	4	182	Techno Pizz	1	246	Get Busy	4
055	Sub Bass	1	119	JP Velo-Saw	2	183	Captain Pizz	4	247	Ayers Rock	4
056	Dirty Bass	2	120	Rich Teeth	4	184	Pizzatek	2	248	Altern Saw	1
057	Gate Me Buzz	1	121	After Saw	4	185	Sleepless	4	249	JP-6 Sync	1
058	Comprex Bass	1	122	Saw Cocktail	3	186	Mega 5th 2	2	250	Cold JX	1
059	Bass Invader	2	123	Poly Message	2	187	Chord maj7th	4	251	Fancy Pad	1
060	Ovdrive Bass	1	124	Xpressive	4	188	Chord min7th	4	252	Tune Breath	2
061	Housy Bella	4	125	Earblower	3	189	5thDimension	4	253	OrchestraGTR	2
062	Bassic Needs	2	126	Cutting Edge	4	190	StateXLChord	4	254	Gtr Sweep	2
063	Raver Bass 1	2	127	Stalactica	4	191	Sixth Sense	4	255	Trilly	2
064	Raver Bass 2	2	128	LA Heaven	4	192	Garage Chord	4	256	Good Bye Spk	4

* Los números entre paréntesis después de nombre del Patch representan el B.P.M. (tempo) cuando se toca a tecla C4.
* Observe que se ha ajustado Release Time en un valor largo para algunos de los patches. Como resultado, si el ajuste de su generador de sonido está ajustado en "Patch Remain" en "ON," la parte que se suelta de un patch que sonaba podría seguir oyéndose después de pasar a otro Patch.

Voz: número de voze

■ TABLA DE CONVERSIÓN B.P.M.

Si cambia la afinación, puede cambiar el B.P.M. (tempo).
El B.P.M. que se utiliza durante el muestreo del original (Original B.P.M.) está reproducido mediante la tecla C4 cuando la “c.t.” (Afinación Aproximada) y la “f.t.” (Afinación Precisa) se encuentran en “0.”
Si desea obtener el doble de tempo que el B.P.M.original, toque la tecla C5 key (octava tecla uno de arriba), o ajuste la “c.t.” (Afinación Aproximada) en +12 y toque la tecla C4.

Para mas especificaciones, consulte la Tabla de Conversión B.P.M. separada.

Cómo leer la Tabla

● Conversión B.P.M. cuando crea Patches

El B.P.M. Original es el B.P.M. que se obtiene cuando se toca la Forma de Onda mediante la tecla C4 (cuando la Afinación Aproximada y Precisa se encuentran en “0”).
(Marcados con   en la tabla.)

Por ejemplo, para tocar un B.P.M. 116 Waveform a B.P.M. 120:

dst	key	c.t	f.t
116	C 4	00	00
:	: :	:	
120	C# 4	+01	-41

Método 1: Busque el parámetro “f.t.” (Afinación Precisa) en la tabla y verá que el ajuste para “f.t.” debería ser -41 y que debería tocar la tecla C#4.

Método 2: Busque los parámetros “c.t.”(Afinación Aproximada) y “f.t.” (Afinación Precisa) en la tabla y verá que el ajuste para “c.t.” debería ser +1, y que para “f.t.” debería ser -41, y que se debería tocar la tecla C4.

Así pues, como puede ver en el ejemplo de arriba, los ajustes que debe realizar cambian según si desea tocar con la misma tecla o no.

● Conversión B.P.M. cuando crea Grupos de percusión

Dado que la Afinación Original para el Grupo de percusión es C4, debe ajusta la “c.t.”(Afinación Aproximada) para el intervalo de C-1 a G9.
Para tocar una Forma de Onda de Frase en Bucle en el B.P.M. Original, ajuste la “c.t.” (Afinación Aproximada) en C4, y la “f.t.” (Afinación Precisa) en “0.”
Para cambiar el B.P.M. para una Forma de Onda de Frase en Bucle en un Grupo de percusión, busque “key” y “f.t.” (Afinación Precisa) en la tabla y defina los ajustes necesarios.

Original B.P.M. 116

dst	key	c.t	f.t	dst	key	c.t	f.t
41	F# 2	-18	-01	141	D# 4	+03	+38
42	F# 2	-18	+41	142	E 4	+04	-50
43	G 2	-17	-18	143	E 4	+04	-38
44	G 2	-17	+22	144	E 4	+04	-26
45	G# 2	-16	-39	145	E 4	+04	-14
46	G# 2	-16	-01	146	E 4	+04	-02
47	G# 2	-16	+36	147	E 4	+04	+10
48	A 2	-15	-28	148	E 4	+04	+22
49	A 2	-15	+08	149	E 4	+04	+33
50	A 2	-15	+43	150	E 4	+04	+45
51	A# 2	-14	-23	151	F 4	+05	-43
52	A# 2	-14	+11	152	F 4	+05	-32
53	A# 2	-14	+44	153	F 4	+05	-21
54	B 2	-13	-24	154	F 4	+05	-09
55	B 2	-13	+08	155	F 4	+05	+02
56	B 2	-13	+39	156	F 4	+05	+13
57	C 3	-12	-30	157	F 4	+05	+24
58	C 3	-12	00	158	F 4	+05	+35
59	C 3	-12	+30	159	F 4	+05	+46
60	C# 3	-11	-41	160	F# 4	+06	-43
61	C# 3	-11	-13	161	F# 4	+06	-32
62	C# 3	-11	+15	162	F# 4	+06	-22
63	C# 3	-11	+43	163	F# 4	+06	-11
64	D 3	-10	-30	164	F# 4	+06	-01
65	D 3	-10	-03	165	F# 4	+06	+10
66	D 3	-10	+24	166	F# 4	+06	+20
67	D 3	-10	+50	167	F# 4	+06	+31
68	D# 3	-09	-25	168	F# 4	+06	+41
69	D# 3	-09	+01	169	G 4	+07	-49
70	D# 3	-09	+26	170	G 4	+07	-38
71	E 3	-08	-50	171	G 4	+07	-28
72	E 3	-08	-26	172	G 4	+07	-18
73	E 3	-08	-02	173	G 4	+07	-08
74	E 3	-08	+22	174	G 4	+07	+02
75	E 3	-08	+45	175	G 4	+07	+12
76	F 3	-07	-32	176	G 4	+07	+22
77	F 3	-07	-09	177	G 4	+07	+32
78	F 3	-07	+13	178	G 4	+07	+41
79	F 3	-07	+35	179	G# 4	+08	-49
80	F# 3	-06	-43	180	G# 4	+08	-39
81	F# 3	-06	-22	181	G# 4	+08	-30
82	F# 3	-06	-01	182	G# 4	+08	-20
83	F# 3	-06	+20	183	G# 4	+08	-11
84	F# 3	-06	+41	184	G# 4	+08	-01
85	G 3	-05	-38	185	G# 4	+08	+08
86	G 3	-05	-18	186	G# 4	+08	+17
87	G 3	-05	+02	187	G# 4	+08	+27
88	G 3	-05	+22	188	G# 4	+08	+36
89	G 3	-05	+41	189	G# 4	+08	+45
90	G# 3	-04	-39	190	A 4	+09	-46
91	G# 3	-04	-20	191	A 4	+09	-37
92	G# 3	-04	-01	192	A 4	+09	-28
93	G# 3	-04	+17	193	A 4	+09	-19
94	G# 3	-04	+36	194	A 4	+09	-10
95	A 3	-03	-46	195	A 4	+09	-01
96	A 3	-03	-28	196	A 4	+09	+08
97	A 3	-03	-10	197	A 4	+09	+17
98	A 3	-03	+08	198	A 4	+09	+26
99	A 3	-03	+26	199	A 4	+09	+34
100	A 3	-03	+43	200	A 4	+09	+43
101	A# 3	-02	-40	201	A# 4	+10	-48
102	A# 3	-02	-23	202	A# 4	+10	-40
103	A# 3	-02	-06	203	A# 4	+10	-31
104	A# 3	-02	+11	204	A# 4	+10	-23
105	A# 3	-02	+28	205	A# 4	+10	-14
106	A# 3	-02	+44	206	A# 4	+10	-06
107	B 3	-01	-40	207	A# 4	+10	+03
108	B 3	-01	-24	208	A# 4	+10	+11
109	B 3	-01	-08	209	A# 4	+10	+19
110	B 3	-01	+08	210	A# 4	+10	+28
111	B 3	-01	+24	211	A# 4	+10	+36
112	B 3	-01	+39	212	A# 4	+10	+44
113	C 4	00	-45	213	B 4	+11	-48
114	C 4	00	-30	214	B 4	+11	-40
115	C 4	00	-15	215	B 4	+11	-32
116	**C 4**	**00**	**00**	216	B 4	+11	-24
117	C 4	00	+15	217	B 4	+11	-16
118	C 4	00	+30	218	B 4	+11	-08
119	C 4	00	+44	219	B 4	+11	00
120	C# 4	+01	-41	220	B 4	+11	+08
121	C# 4	+01	-27	221	B 4	+11	+16
122	C# 4	+01	-13	222	B 4	+11	+24
123	C# 4	+01	+01	223	B 4	+11	+32
124	C# 4	+01	+15	224	B 4	+11	+39
125	C# 4	+01	+29	225	B 4	+11	+47
126	C# 4	+01	+43	226	C 5	+12	-45
127	D 4	+02	-43	227	C 5	+12	-38
128	D 4	+02	-30	228	C 5	+12	-30
129	D 4	+02	-16	229	C 5	+12	-23
130	D 4	+02	-03	230	C 5	+12	-15
131	D 4	+02	+11	231	C 5	+12	-07
132	D 4	+02	+24	232	C 5	+12	00
133	D 4	+02	+37	233	C 5	+12	+07
134	D 4	+02	+50	234	C 5	+12	+15
135	D# 4	+03	-37	235	C 5	+12	+22
136	D# 4	+03	-25	236	C 5	+12	+30
137	D# 4	+03	-12	237	C 5	+12	+37
138	D# 4	+03	+01	238	C 5	+12	+44
139	D# 4	+03	+13	239	C# 5	+13	-49
140	D# 4	+03	+26	240	C# 5	+13	-41

Original B.P.M. 120

dst	key	c.t	f.t	dst	key	c.t	f.t
41	F 2	-19	+41	141	D# 4	+03	-21
42	F# 2	-18	-17	142	D# 4	+03	-09
43	F# 2	-18	+23	143	D# 4	+03	+04
44	G 2	-17	-37	144	D# 4	+03	+16
45	G 2	-17	+02	145	D# 4	+03	+28
46	G 2	-17	+40	146	D# 4	+03	+40
47	G# 2	-16	-23	147	E 4	+04	-49
48	G# 2	-16	+14	148	E 4	+04	-37
49	G# 2	-16	+49	149	E 4	+04	-25
50	A 2	-15	-16	150	E 4	+04	-14
51	A 2	-15	+19	151	E 4	+04	-02
52	A# 2	-14	-48	152	E 4	+04	+09
53	A# 2	-14	-15	153	E 4	+04	+21
54	A# 2	-14	+18	154	E 4	+04	+32
55	A# 2	-14	+49	155	E 4	+04	+43
56	B 2	-13	-19	156	F 4	+05	-46
57	B 2	-13	+11	157	F 4	+05	-35
58	B 2	-13	+41	158	F 4	+05	-24
59	C 3	-12	-29	159	F 4	+05	-13
60	C 3	-12	00	160	F 4	+05	-02
61	C 3	-12	+29	161	F 4	+05	+09
62	C# 3	-11	-43	162	F 4	+05	+20
63	C# 3	-11	-16	163	F 4	+05	+30
64	C# 3	-11	+12	164	F 4	+05	+41
65	C# 3	-11	+39	165	F# 4	+06	-49
66	D 3	-10	-35	166	F# 4	+06	-38
67	D 3	-10	-09	167	F# 4	+06	-28
68	D 3	-10	+17	168	F# 4	+06	-17
69	D 3	-10	+42	169	F# 4	+06	-07
70	D# 3	-09	-33	170	F# 4	+06	+03
71	D# 3	-09	-09	171	F# 4	+06	+13
72	D# 3	-09	+16	172	F# 4	+06	+23
73	D# 3	-09	+40	173	F# 4	+06	+33
74	E 3	-08	-37	174	F# 4	+06	+43
75	E 3	-08	-14	175	G 4	+07	-47
76	E 3	-08	+09	176	G 4	+07	-37
77	E 3	-08	+32	177	G 4	+07	-27
78	F 3	-07	-46	178	G 4	+07	-17
79	F 3	-07	-24	179	G 4	+07	-08
80	F 3	-07	-02	180	G 4	+07	+02
81	F 3	-07	+20	181	G 4	+07	+12
82	F 3	-07	+41	182	G 4	+07	+21
83	F# 3	-06	-38	183	G 4	+07	+31
84	F# 3	-06	-17	184	G 4	+07	+40
85	F# 3	-06	+03	185	G 4	+07	+49
86	F# 3	-06	+23	186	G# 4	+08	-41
87	F# 3	-06	+43	187	G# 4	+08	-32
88	G 3	-05	-37	188	G# 4	+08	-23
89	G 3	-05	-17	189	G# 4	+08	-14
90	G 3	-05	+02	190	G# 4	+08	-04
91	G 3	-05	+21	191	G# 4	+08	+05
92	G 3	-05	+40	192	G# 4	+08	+14
93	G# 3	-04	-41	193	G# 4	+08	+23
94	G# 3	-04	-23	194	G# 4	+08	+32
95	G# 3	-04	-04	195	G# 4	+08	+41
96	G# 3	-04	+14	196	G# 4	+08	+49
97	G# 3	-04	+32	197	A 4	+09	-42
98	G# 3	-04	+49	198	A 4	+09	-33
99	A 3	-03	-33	199	A 4	+09	-24
100	A 3	-03	-16	200	A 4	+09	-16
101	A 3	-03	+02	201	A 4	+09	-07
102	A 3	-03	+19	202	A 4	+09	+02
103	A 3	-03	+36	203	A 4	+09	+10
104	A# 3	-02	-48	204	A 4	+09	+19
105	A# 3	-02	-31	205	A 4	+09	+27
106	A# 3	-02	-15	206	A 4	+09	+36
107	A# 3	-02	+01	207	A 4	+09	+44
108	A# 3	-02	+18	208	A# 4	+10	-48
109	A# 3	-02	+34	209	A# 4	+10	-39
110	A# 3	-02	+49	210	A# 4	+10	-31
111	B 3	-01	-35	211	A# 4	+10	-23
112	B 3	-01	-19	212	A# 4	+10	-15
113	B 3	-01	-04	213	A# 4	+10	-07
114	B 3	-01	+11	214	A# 4	+10	+01
115	B 3	-01	+26	215	A# 4	+10	+10
116	B 3	-01	+41	216	A# 4	+10	+18
117	C 4	00	-44	217	A# 4	+10	+26
118	C 4	00	-29	218	A# 4	+10	+34
119	C 4	00	-14	219	A# 4	+10	+41
120	**C 4**	**00**	**00**	220	A# 4	+10	+49
121	C 4	00	+14	221	B 4	+11	-43
122	C 4	00	+29	222	B 4	+11	-35
123	C 4	00	+43	223	B 4	+11	-27
124	C# 4	+01	-43	224	B 4	+11	-19
125	C# 4	+01	-29	225	B 4	+11	-12
126	C# 4	+01	-16	226	B 4	+11	-04
127	C# 4	+01	-02	227	B 4	+11	+04
128	C# 4	+01	+12	228	B 4	+11	+11
129	C# 4	+01	+25	229	B 4	+11	+19
130	C# 4	+01	+39	230	B 4	+11	+26
131	D 4	+02	-48	231	B 4	+11	+34
132	D 4	+02	-35	232	B 4	+11	+41
133	D 4	+02	-22	233	B 4	+11	+49
134	D 4	+02	-09	234	C 5	+12	-44
135	D 4	+02	+04	235	C 5	+12	-36
136	D 4	+02	+17	236	C 5	+12	-29
137	D 4	+02	+29	237	C 5	+12	-22
138	D 4	+02	+42	238	C 5	+12	-14
139	D# 4	+03	-46	239	C 5	+12	-07
140	D# 4	+03	-33	240	C 5	+12	00

Original B.P.M. 132

dst	key	c.t	f.t	dst	key	c.t	f.t
41	E 2	-20	-24	141	C# 4	+01	+14
42	E 2	-20	+18	142	C# 4	+01	+26
43	F 2	-19	-42	143	C# 4	+01	+39
44	F 2	-19	-02	144	D 4	+02	-49
45	F 2	-19	+37	145	D 4	+02	-37
46	F# 2	-18	-25	146	D 4	+02	-25
47	F# 2	-18	+12	147	D 4	+02	-14
48	F# 2	-18	+49	148	D 4	+02	-02
49	G 2	-17	-16	149	D 4	+02	+10
50	G 2	-17	+19	150	D 4	+02	+21
51	G# 2	-16	-46	151	D 4	+02	+33
52	G# 2	-16	-13	152	D 4	+02	+44
53	G# 2	-16	+20	153	D# 4	+03	-44
54	A 2	-15	-47	154	D# 4	+03	-33
55	A 2	-15	-16	155	D# 4	+03	-22
56	A 2	-15	+16	156	D# 4	+03	-11
57	A 2	-15	+46	157	D# 4	+03	00
58	A# 2	-14	-24	158	D# 4	+03	+11
59	A# 2	-14	+06	159	D# 4	+03	+22
60	A# 2	-14	+35	160	D# 4	+03	+33
61	B 2	-13	-36	161	D# 4	+03	+44
62	B 2	-13	-08	162	E 4	+04	-45
63	B 2	-13	+19	163	E 4	+04	-35
64	B 2	-13	+47	164	E 4	+04	-24
65	C 3	-12	-26	165	E 4	+04	-14
66	C 3	-12	00	166	E 4	+04	-03
67	C 3	-12	+26	167	E 4	+04	+07
68	C# 3	-11	-48	168	E 4	+04	+18
69	C# 3	-11	-23	169	E 4	+04	+28
70	C# 3	-11	+02	170	E 4	+04	+38
71	C# 3	-11	+26	171	E 4	+04	+48
72	D 3	-10	-49	172	F 4	+05	-42
73	D 3	-10	-25	173	F 4	+05	-32
74	D 3	-10	-02	174	F 4	+05	-22
75	D 3	-10	+21	175	F 4	+05	-12
76	D 3	-10	+44	176	F 4	+05	-02
77	D# 3	-09	-33	177	F 4	+05	+08
78	D# 3	-09	-11	178	F 4	+05	+18
79	D# 3	-09	+11	179	F 4	+05	+27
80	D# 3	-09	+33	180	F 4	+05	+37
81	E 3	-08	-45	181	F 4	+05	+47
82	E 3	-08	-24	182	F# 4	+06	-44
83	E 3	-08	-03	183	F# 4	+06	-34
84	E 3	-08	+18	184	F# 4	+06	-25
85	E 3	-08	+38	185	F# 4	+06	-16
86	F 3	-07	-42	186	F# 4	+06	-06
87	F 3	-07	-22	187	F# 4	+06	+03
88	F 3	-07	-02	188	F# 4	+06	+12
89	F 3	-07	+18	189	F# 4	+06	+21
90	F 3	-07	+37	190	F# 4	+06	+31
91	F# 3	-06	-44	191	F# 4	+06	+40
92	F# 3	-06	-25	192	F# 4	+06	+49
93	F# 3	-06	-06	193	G 4	+07	-42
94	F# 3	-06	+12	194	G 4	+07	-33
95	F# 3	-06	+31	195	G 4	+07	-24
96	F# 3	-06	+49	196	G 4	+07	-16
97	G 3	-05	-33	197	G 4	+07	-07
98	G 3	-05	-16	198	G 4	+07	+02
99	G 3	-05	+02	199	G 4	+07	+11
100	G 3	-05	+19	200	G 4	+07	+19
101	G 3	-05	+37	201	G 4	+07	+28
102	G# 3	-04	-46	202	G 4	+07	+37
103	G# 3	-04	-29	203	G 4	+07	+45
104	G# 3	-04	-13	204	G# 4	+08	-46
105	G# 3	-04	+04	205	G# 4	+08	-38
106	G# 3	-04	+20	206	G# 4	+08	-29
107	G# 3	-04	+36	207	G# 4	+08	-21
108	A 3	-03	-47	208	G# 4	+08	-13
109	A 3	-03	-31	209	G# 4	+08	-04
110	A 3	-03	-16	210	G# 4	+08	+04
111	A 3	-03	00	211	G# 4	+08	+12
112	A 3	-03	+16	212	G# 4	+08	+20
113	A 3	-03	+31	213	G# 4	+08	+28
114	A 3	-03	+46	214	G# 4	+08	+36
115	A# 3	-02	-39	215	G# 4	+08	+45
116	A# 3	-02	-24	216	A 4	+09	-47
117	A# 3	-02	-09	217	A 4	+09	-39
118	A# 3	-02	+06	218	A 4	+09	-31
119	A# 3	-02	+21	219	A 4	+09	-24
120	A# 3	-02	+35	220	A 4	+09	-16
121	A# 3	-02	+49	221	A 4	+09	-08
122	B 3	-01	-36	222	A 4	+09	00
123	B 3	-01	-22	223	A 4	+09	+08
124	B 3	-01	-08	224	A 4	+09	+16
125	B 3	-01	+06	225	A 4	+09	+23
126	B 3	-01	+19	226	A 4	+09	+31
127	B 3	-01	+33	227	A 4	+09	+39
128	B 3	-01	+47	228	A 4	+09	+46
129	C 4	00	-40	229	A# 4	+10	-46
130	C 4	00	-26	230	A# 4	+10	-39
131	C 4	00	-13	231	A# 4	+10	-31
132	**C 4**	**00**	**00**	232	A# 4	+10	-24
133	C 4	00	+13	233	A# 4	+10	-16
134	C 4	00	+26	234	A# 4	+10	-09
135	C 4	00	+39	235	A# 4	+10	-01
136	C# 4	+01	-48	236	A# 4	+10	+06
137	C# 4	+01	-36	237	A# 4	+10	+13
138	C# 4	+01	-23	238	A# 4	+10	+21
139	C# 4	+01	-11	239	A# 4	+10	+28
140	C# 4	+01	+02	240	A# 4	+10	+35

Original B.P.M. 138

dst	key	c.t	f.t	dst	key	c.t	f.t
41	D# 2	-21	-01	141	C 4	00	+37
42	D# 2	-21	+41	142	C 4	00	+49
43	E 2	-20	-19	143	C# 4	+01	-38
44	E 2	-20	+21	144	C# 4	+01	-26
45	F 2	-19	-40	145	C# 4	+01	-14
46	F 2	-19	-02	146	C# 4	+01	-02
47	F 2	-19	+35	147	C# 4	+01	+09
48	F# 2	-18	-28	148	C# 4	+01	+21
49	F# 2	-18	+07	149	C# 4	+01	+33
50	F# 2	-18	+42	150	C# 4	+01	+44
51	G 2	-17	-23	151	D 4	+02	-44
52	G 2	-17	+10	152	D 4	+02	-33
53	G 2	-17	+43	153	D 4	+02	-21
54	G# 2	-16	-24	154	D 4	+02	-10
55	G# 2	-16	+07	155	D 4	+02	+01
56	G# 2	-16	+39	156	D 4	+02	+12
57	A 2	-15	-31	157	D 4	+02	+23
58	A 2	-15	-01	158	D 4	+02	+34
59	A 2	-15	+29	159	D 4	+02	+45
60	A# 2	-14	-42	160	D# 4	+03	-44
61	A# 2	-14	-13	161	D# 4	+03	-33
62	A# 2	-14	+15	162	D# 4	+03	-22
63	A# 2	-14	+43	163	D# 4	+03	-12
64	B 2	-13	-30	164	D# 4	+03	-01
65	B 2	-13	-03	165	D# 4	+03	+09
66	B 2	-13	+23	166	D# 4	+03	+20
67	B 2	-13	+49	167	D# 4	+03	+30
68	C 3	-12	-25	168	D# 4	+03	+41
69	C 3	-12	00	169	E 4	+04	-49
70	C 3	-12	+25	170	E 4	+04	-39
71	C 3	-12	+49	171	E 4	+04	-29
72	C# 3	-11	-26	172	E 4	+04	-19
73	C# 3	-11	-02	173	E 4	+04	-09
74	C# 3	-11	+21	174	E 4	+04	+01
75	C# 3	-11	+44	175	E 4	+04	+11
76	D 3	-10	-33	176	E 4	+04	+21
77	D 3	-10	-10	177	E 4	+04	+31
78	D 3	-10	+12	178	E 4	+04	+41
79	D 3	-10	+34	179	F 4	+05	-50
80	D# 3	-09	-44	180	F 4	+05	-40
81	D# 3	-09	-22	181	F 4	+05	-30
82	D# 3	-09	-01	182	F 4	+05	-21
83	D# 3	-09	+20	183	F 4	+05	-11
84	D# 3	-09	+41	184	F 4	+05	-02
85	E 3	-08	-39	185	F 4	+05	+07
86	E 3	-08	-19	186	F 4	+05	+17
87	E 3	-08	+01	187	F 4	+05	+26
88	E 3	-08	+21	188	F 4	+05	+35
89	E 3	-08	+41	189	F 4	+05	+44
90	F 3	-07	-40	190	F# 4	+06	-46
91	F 3	-07	-21	191	F# 4	+06	-37
92	F 3	-07	-02	192	F# 4	+06	-28
93	F 3	-07	+17	193	F# 4	+06	-19
94	F 3	-07	+35	194	F# 4	+06	-10
95	F# 3	-06	-46	195	F# 4	+06	-01
96	F# 3	-06	-28	196	F# 4	+06	+07
97	F# 3	-06	-10	197	F# 4	+06	+16
98	F# 3	-06	+07	198	F# 4	+06	+25
99	F# 3	-06	+25	199	F# 4	+06	+34
100	F# 3	-06	+42	200	F# 4	+06	+42
101	G 3	-05	-40	201	G 4	+07	-49
102	G 3	-05	-23	202	G 4	+07	-40
103	G 3	-05	-06	203	G 4	+07	-32
104	G 3	-05	+10	204	G 4	+07	-23
105	G 3	-05	+27	205	G 4	+07	-15
106	G 3	-05	+43	206	G 4	+07	-06
107	G# 3	-04	-40	207	G 4	+07	+02
108	G# 3	-04	-24	208	G 4	+07	+10
109	G# 3	-04	-08	209	G 4	+07	+19
110	G# 3	-04	+07	210	G 4	+07	+27
111	G# 3	-04	+23	211	G 4	+07	+35
112	G# 3	-04	+39	212	G 4	+07	+43
113	A 3	-03	-46	213	G# 4	+08	-49
114	A 3	-03	-31	214	G# 4	+08	-40
115	A 3	-03	-16	215	G# 4	+08	-32
116	A 3	-03	-01	216	G# 4	+08	-24
117	A 3	-03	+14	217	G# 4	+08	-16
118	A 3	-03	+29	218	G# 4	+08	-08
119	A 3	-03	+44	219	G# 4	+08	00
120	A# 3	-02	-42	220	G# 4	+08	+07
121	A# 3	-02	-28	221	G# 4	+08	+15
122	A# 3	-02	-13	222	G# 4	+08	+23
123	A# 3	-02	+01	223	G# 4	+08	+31
124	A# 3	-02	+15	224	G# 4	+08	+39
125	A# 3	-02	+29	225	G# 4	+08	+46
126	A# 3	-02	+43	226	A 4	+09	-46
127	B 3	-01	-44	227	A 4	+09	-38
128	B 3	-01	-30	228	A 4	+09	-31
129	B 3	-01	-17	229	A 4	+09	-23
130	B 3	-01	-03	230	A 4	+09	-16
131	B 3	-01	+10	231	A 4	+09	-08
132	B 3	-01	+23	232	A 4	+09	-01
133	B 3	-01	+36	233	A 4	+09	+07
134	B 3	-01	+49	234	A 4	+09	+14
135	C 4	00	-38	235	A 4	+09	+22
136	C 4	00	-25	236	A 4	+09	+29
137	C 4	00	-13	237	A 4	+09	+36
138	**C 4**	**00**	**00**	238	A 4	+09	+44
139	C 4	00	+12	239	A# 4	+10	-49
140	C 4	00	+25	240	A# 4	+10	-42

Original B.P.M. 144

dst	key	c.t	f.t	dst	key	c.t	f.t
41	D 2	-22	+25	141	C 4	00	-36
42	D# 2	-21	-33	142	C 4	00	-24
43	D# 2	-21	+08	143	C 4	00	-12
44	D# 2	21	+47	**144**	**C 4**	**00**	**00**
45	E 2	-20	-14	145	C 4	00	+12
46	E 2	-20	+24	146	C 4	00	+24
47	F 2	-19	-38	147	C 4	00	+36
48	F 2	-19	-02	148	C 4	00	+47
49	F 2	-19	+34	149	C# 4	+01	-41
50	F# 2	-18	-31	150	C# 4	+01	-29
51	F# 2	-18	+03	151	C# 4	+01	-18
52	F# 2	-18	+37	152	C# 4	+01	-06
53	G 2	-17	-30	153	C# 4	+01	+05
54	G 2	-17	+02	154	C# 4	+01	+16
55	G 2	-17	+34	155	C# 4	+01	+27
56	G# 2	-16	-35	156	C# 4	+01	+39
57	G# 2	-16	-04	157	C# 4	+01	+50
58	G# 2	-16	+26	158	D 4	+02	-39
59	A 2	-15	-45	159	D 4	+02	-28
60	A 2	-15	-16	160	D 4	+02	-18
61	A 2	-15	+13	161	D 4	+02	-07
62	A 2	-15	+41	162	D 4	+02	+04
63	A# 2	-14	-31	163	D 4	+02	+15
64	A# 2	-14	-04	164	D 4	+02	+25
65	A# 2	-14	+23	165	D 4	+02	+36
66	A# 2	-14	+49	166	D 4	+02	+46
67	B 2	-13	-25	167	D# 4	+03	-43
68	B 2	-13	+01	168	D# 4	+03	-33
69	B 2	-13	+26	169	D# 4	+03	-23
70	C 3	-12	-49	170	D# 4	+03	-13
71	C 3	-12	-24	171	D# 4	+03	-02
72	C 3	-12	00	172	D# 4	+03	+08
73	C 3	-12	+24	173	D# 4	+03	+18
74	C 3	-12	+47	174	D# 4	+03	+28
75	C# 3	-11	-29	175	D# 4	+03	+38
76	C# 3	-11	-06	176	D# 4	+03	+47
77	C# 3	-11	+16	177	E 4	+04	-43
78	C# 3	-11	+39	178	E 4	+04	-33
79	D 3	-10	-39	179	E 4	+04	-23
80	D 3	-10	-18	180	E 4	+04	-14
81	D 3	-10	+04	181	E 4	+04	-04
82	D 3	-10	+25	182	E 4	+04	+05
83	D 3	-10	+46	183	E 4	+04	+15
84	D# 3	-09	-33	184	E 4	+04	+24
85	D# 3	-09	-13	185	E 4	+04	+34
86	D# 3	-09	+08	186	E 4	+04	+43
87	D# 3	-09	+28	187	F 4	+05	-48
88	D# 3	-09	+47	188	F 4	+05	-38
89	E 3	-08	-33	189	F 4	+05	-29
90	E 3	-08	-14	190	F 4	+05	-20
91	E 3	-08	+05	191	F 4	+05	-11
92	E 3	-08	+24	192	F 4	+05	-02
93	E 3	-08	+43	193	F 4	+05	+07
94	F 3	-07	-38	194	F 4	+05	+16
95	F 3	-07	-20	195	F 4	+05	+25
96	F 3	-07	-02	196	F 4	+05	+34
97	F 3	-07	+16	197	F 4	+05	+43
98	F 3	-07	+34	198	F# 4	+06	-49
99	F# 3	-06	-49	199	F# 4	+06	-40
100	F# 3	-06	-31	200	F# 4	+06	-31
101	F# 3	-06	-14	201	F# 4	+06	-23
102	F# 3	-06	+03	202	F# 4	+06	-14
103	F# 3	-06	+20	203	F# 4	+06	-06
104	F# 3	-06	+37	204	F# 4	+06	+03
105	G 3	-05	-47	205	F# 4	+06	+11
106	G 3	-05	-30	206	F# 4	+06	+20
107	G 3	-05	-14	207	F# 4	+06	+28
108	G 3	-05	+02	208	F# 4	+06	+37
109	G 3	-05	+18	209	F# 4	+06	+45
110	G 3	-05	+34	210	G 4	+07	-47
111	G 3	-05	+49	211	G 4	+07	-39
112	G# 3	-04	-35	212	G 4	+07	-30
113	G# 3	-04	-20	213	G 4	+07	-22
114	G# 3	-04	-04	214	G 4	+07	-14
115	G# 3	-04	+11	215	G 4	+07	-06
116	G# 3	-04	+26	216	G 4	+07	+02
117	G# 3	-04	+41	217	G 4	+07	+10
118	A 3	-03	-45	218	G 4	+07	+18
119	A 3	-03	-30	219	G 4	+07	+26
120	A 3	-03	-16	220	G 4	+07	+34
121	A 3	-03	-01	221	G 4	+07	+42
122	A 3	-03	+13	222	G 4	+07	+49
123	A 3	-03	+27	223	G# 4	+08	-43
124	A 3	-03	+41	224	G# 4	+08	-35
125	A# 3	-02	-45	225	G# 4	+08	-27
126	A# 3	-02	-31	226	G# 4	+08	-20
127	A# 3	-02	-17	227	G# 4	+08	-12
128	A# 3	-02	-04	228	G# 4	+08	-04
129	A# 3	-02	+10	229	G# 4	+08	+03
130	A# 3	-02	+23	230	G# 4	+08	+11
131	A# 3	-02	+36	231	G# 4	+08	+18
132	A# 3	-02	+49	232	G# 4	+08	+26
133	B 3	-01	-38	233	G# 4	+08	+33
134	B 3	-01	-25	234	G# 4	+08	+41
135	B 3	-01	-12	235	G# 4	+08	+48
136	B 3	-01	+01	236	A 4	+09	-45
137	B 3	-01	+14	237	A 4	+09	-37
138	B 3	-01	+26	238	A 4	+09	-30
139	B 3	-01	+39	239	A 4	+09	-23
140	C 4	00	-49	240	A 4	+09	-16

Original B.P.M. 160

dst	key	c.t	f.t	dst	key	c.t	f.t
41	C 2	-24	+43	141	A# 3	-02	-19
42	C# 2	-23	-16	142	A# 3	-02	-07
43	C# 2	-23	+25	143	A# 3	-02	+06
44	D 2	-22	-35	144	A# 3	-02	+18
45	D 2	-22	+04	145	A# 3	-02	+30
46	D 2	-22	+42	146	A# 3	-02	+41
47	D# 2	-21	-21	147	B 3	-01	-47
48	D# 2	-21	+16	148	B 3	-01	-35
49	E 2	-20	-49	149	B 3	-01	-23
50	E 2	-20	-14	150	B 3	-01	-12
51	E 2	-20	+21	151	B 3	-01	00
52	F 2	-19	-46	152	B 3	-01	+11
53	F 2	-19	-13	153	B 3	-01	+23
54	F 2	-19	+20	154	B 3	-01	+34
55	F# 2	-18	-49	155	B 3	-01	+45
56	F# 2	-18	-17	156	C 4	00	-44
57	F# 2	-18	+13	157	C 4	00	-33
58	F# 2	-18	+43	158	C 4	00	-22
59	G 2	-17	-27	159	C 4	00	-11
60	G 2	-17	+02	**160**	**C 4**	**00**	**00**
61	G 2	-17	+31	161	C 4	00	+11
62	G# 2	-16	-41	162	C 4	00	+22
63	G# 2	-16	-14	163	C 4	00	+32
64	G# 2	-16	+14	164	C 4	00	+43
65	G# 2	-16	+41	165	C# 4	+01	-47
66	A 2	-15	-33	166	C# 4	+01	-36
67	A 2	-15	-07	167	C# 4	+01	-26
68	A 2	-15	+19	168	C# 4	+01	-16
69	A 2	-15	+44	169	C# 4	+01	-05
70	A# 2	-14	-31	170	C# 4	+01	+05
71	A# 2	-14	-07	171	C# 4	+01	+15
72	A# 2	-14	+18	172	C# 4	+01	+25
73	A# 2	-14	+41	173	C# 4	+01	+35
74	B 2	-13	-35	174	C# 4	+01	+45
75	B 2	-13	-12	175	D 4	+02	-45
76	B 2	-13	+11	176	D 4	+02	-35
77	B 2	-13	+34	177	D 4	+02	-25
78	C 3	-12	-44	178	D 4	+02	-15
79	C 3	-12	-22	179	D 4	+02	-06
80	C 3	-12	00	180	D 4	+02	+04
81	C 3	-12	+22	181	D 4	+02	+14
82	C 3	-12	+43	182	D 4	+02	+23
83	C# 3	-11	-36	183	D 4	+02	+33
84	C# 3	-11	-16	184	D 4	+02	+42
85	C# 3	-11	+05	185	D# 4	+03	-49
86	C# 3	-11	+25	186	D# 4	+03	-39
87	C# 3	-11	+45	187	D# 4	+03	-30
88	D 3	-10	-35	188	D# 4	+03	-21
89	D 3	-10	-15	189	D# 4	+03	-12
90	D 3	-10	+04	190	D# 4	+03	-02
91	D 3	-10	+23	191	D# 4	+03	+07
92	D 3	-10	+42	192	D# 4	+03	+16
93	D# 3	-09	-39	193	D# 4	+03	+25
94	D# 3	-09	-21	194	D# 4	+03	+34
95	D# 3	-09	-02	195	D# 4	+03	+42
96	D# 3	-09	+16	196	E 4	+04	-49
97	D# 3	-09	+34	197	E 4	+04	-40
98	E 3	-08	-49	198	E 4	+04	-31
99	E 3	-08	-31	199	E 4	+04	-22
100	E 3	-08	-14	200	E 4	+04	-14
101	E 3	-08	+04	201	E 4	+04	-05
102	E 3	-08	+21	202	E 4	+04	+04
103	E 3	-08	+37	203	E 4	+04	+12
104	F 3	-07	-46	204	E 4	+04	+21
105	F 3	-07	-29	205	E 4	+04	+29
106	F 3	-07	-13	206	E 4	+04	+37
107	F 3	-07	+03	207	E 4	+04	+46
108	F 3	-07	+20	208	F 4	+05	-46
109	F 3	-07	+36	209	F 4	+05	-37
110	F# 3	-06	-49	210	F 4	+05	-29
111	F# 3	-06	-33	211	F 4	+05	-21
112	F# 3	-06	-17	212	F 4	+05	-13
113	F# 3	-06	-02	213	F 4	+05	-05
114	F# 3	-06	+13	214	F 4	+05	+03
115	F# 3	-06	+28	215	F 4	+05	+12
116	F# 3	-06	+43	216	F 4	+05	+20
117	G 3	-05	-42	217	F 4	+05	+28
118	G 3	-05	-27	218	F 4	+05	+36
119	G 3	-05	-13	219	F 4	+05	+43
120	G 3	-05	+02	220	F# 4	+06	-49
121	G 3	-05	+16	221	F# 4	+06	-41
122	G 3	-05	+31	222	F# 4	+06	-33
123	G 3	-05	+45	223	F# 4	+06	-25
124	G# 3	-04	-41	224	F# 4	+06	-17
125	G# 3	-04	-27	225	F# 4	+06	-10
126	G# 3	-04	-14	226	F# 4	+06	-02
127	G# 3	-04	00	227	F# 4	+06	+06
128	G# 3	-04	+14	228	F# 4	+06	+13
129	G# 3	-04	+27	229	F# 4	+06	+21
130	G# 3	-04	+41	230	F# 4	+06	+28
131	A 3	-03	-46	231	F# 4	+06	+36
132	A 3	-03	-33	232	F# 4	+06	+43
133	A 3	-03	-20	233	G 4	+07	-49
134	A 3	-03	-07	234	G 4	+07	-42
135	A 3	-03	+06	235	G 4	+07	-34
136	A 3	-03	+19	236	G 4	+07	-27
137	A 3	-03	+31	237	G 4	+07	-20
138	A 3	-03	+44	238	G 4	+07	-13
139	A# 3	-02	-44	239	G 4	+07	-05
140	A# 3	-02	-31	240	G 4	+07	+02

Original B.P.M. 184

dst	key	c.t	f.t	dst	key	c.t	f.t
41	A# 1	-26	+01	141	G 3	-05	+39
42	A# 1	-26	+43	142	G# 3	-04	-49
43	B 1	-25	-17	143	G# 3	-04	-36
44	B 1	-25	+23	144	G# 3	-04	-24
45	C 2	-24	-38	145	G# 3	-04	-12
46	C 2	-24	00	146	G# 3	-04	00
47	C 2	-24	+37	147	G# 3	-04	+11
48	C# 2	-23	-26	148	G# 3	-04	+23
49	C# 2	-23	+09	149	G# 3	-04	+35
50	C# 2	-23	+44	150	G# 3	-04	+46
51	D 2	-22	-21	151	A 3	-03	-42
52	D 2	-22	+12	152	A 3	-03	-31
53	D 2	-22	+45	153	A 3	-03	-19
54	D# 2	-21	-22	154	A 3	-03	-08
55	D# 2	-21	+09	155	A 3	-03	+03
56	D# 2	-21	+41	156	A 3	-03	+14
57	E 2	-20	-29	157	A 3	-03	+25
58	E 2	-20	+01	158	A 3	-03	+36
59	E 2	-20	+31	159	A 3	-03	+47
60	F 2	-19	-40	160	A# 3	-02	-42
61	F 2	-19	-11	161	A# 3	-02	-31
62	F 2	-19	+17	162	A# 3	-02	-20
63	F 2	-19	+44	163	A# 3	-02	-10
64	F# 2	-18	-28	164	A# 3	-02	+01
65	F# 2	-18	-01	165	A# 3	-02	+11
66	F# 2	-18	+25	166	A# 3	-02	+22
67	G 2	-17	-49	167	A# 3	-02	+32
68	G 2	-17	-23	168	A# 3	-02	+43
69	G 2	-17	+02	169	B 3	-01	-47
70	G 2	-17	+27	170	B 3	-01	-37
71	G# 2	-16	-49	171	B 3	-01	-27
72	G# 2	-16	-24	172	B 3	-01	-17
73	G# 2	-16	00	173	B 3	-01	-07
74	G# 2	-16	+23	174	B 3	-01	+03
75	G# 2	-16	+46	175	B 3	-01	+13
76	A 2	-15	-31	176	B 3	-01	+23
77	A 2	-15	-08	177	B 3	-01	+33
78	A 2	-15	+14	178	B 3	-01	+43
79	A 2	-15	+36	179	C 4	00	-48
80	A# 2	-14	-42	180	C 4	00	-38
81	A# 2	-14	-20	181	C 4	00	-28
82	A# 2	-14	+01	182	C 4	00	-19
83	A# 2	-14	+22	183	C 4	00	-09
84	A# 2	-14	+43	**184**	**C 4**	**00**	**00**
85	B 2	-13	-37	185	C 4	00	+09
86	B 2	-13	-17	186	C 4	00	+19
87	B 2	-13	+03	187	C 4	00	+28
88	B 2	-13	+23	188	C 4	00	+37
89	B 2	-13	+43	189	C 4	00	+46
90	C 3	-12	-38	190	C# 4	+01	-44
91	C 3	-12	-19	191	C# 4	+01	-35
92	C 3	-12	00	192	C# 4	+01	-26
93	C 3	-12	+19	193	C# 4	+01	-17
94	C 3	-12	+37	194	C# 4	+01	-08
95	C# 3	-11	-44	195	C# 4	+01	+01
96	C# 3	-11	-26	196	C# 4	+01	+09
97	C# 3	-11	-08	197	C# 4	+01	+18
98	C# 3	-11	+09	198	C# 4	+01	+27
99	C# 3	-11	+27	199	C# 4	+01	+36
100	C# 3	-11	+44	200	C# 4	+01	+44
101	D 3	-10	-38	201	D 4	+02	-47
102	D 3	-10	-21	202	D 4	+02	-38
103	D 3	-10	-04	203	D 4	+02	-30
104	D 3	-10	+12	204	D 4	+02	-21
105	D 3	-10	+29	205	D 4	+02	-13
106	D 3	-10	+45	206	D 4	+02	-04
107	D# 3	-09	-39	207	D 4	+02	+04
108	D# 3	-09	-22	208	D 4	+02	+12
109	D# 3	-09	-06	209	D 4	+02	+21
110	D# 3	-09	+09	210	D 4	+02	+29
111	D# 3	-09	+25	211	D 4	+02	+37
112	D# 3	-09	+41	212	D 4	+02	+45
113	E 3	-08	-44	213	D# 4	+03	-47
114	E 3	-08	-29	214	D# 4	+03	-39
115	E 3	-08	-14	215	D# 4	+03	-30
116	E 3	-08	+01	216	D# 4	+03	-22
117	E 3	-08	+16	217	D# 4	+03	-14
118	E 3	-08	+31	218	D# 4	+03	-06
119	E 3	-08	+46	219	D# 4	+03	+01
120	F 3	-07	-40	220	D# 4	+03	+09
121	F 3	-07	-26	221	D# 4	+03	+17
122	F 3	-07	-11	222	D# 4	+03	+25
123	F 3	-07	+03	223	D# 4	+03	+33
124	F 3	-07	+17	224	D# 4	+03	+41
125	F 3	-07	+31	225	D# 4	+03	+48
126	F 3	-07	+44	226	E 4	+04	-44
127	F# 3	-06	-42	227	E 4	+04	-36
128	F# 3	-06	-28	228	E 4	+04	-29
129	F# 3	-06	-15	229	E 4	+04	-21
130	F# 3	-06	-01	230	E 4	+04	-14
131	F# 3	-06	+12	231	E 4	+04	-06
132	F# 3	-06	+25	232	E 4	+04	+01
133	F# 3	-06	+38	233	E 4	+04	+09
134	G 3	-05	-49	234	E 4	+04	+16
135	G 3	-05	-36	235	E 4	+04	+24
136	G 3	-05	-23	236	E 4	+04	+31
137	G 3	-05	-11	237	E 4	+04	+38
138	G 3	-05	+02	238	E 4	+04	+46
139	G 3	-05	+14	239	F 4	+05	-47
140	G 3	-05	+27	240	F 4	+05	-40

Lista de Grupos de percusión

		USER (User)		PR-A (Preset A Group)		PR-B (Preset B Group)	
		001	002	001	002	001	002
	Note No.	HouseDrumSet 1	JazzDrumSet1	PopDrumSet 1	PopDrumSet 2	PowerDrumSet	RaveDrumSet
	35	Scratch 1	Hybrid Kick2	Verb Kick	Hybrid Kick1	Verb Kick	808 Kick
C2	36	808 SN	Hybrid Kick1	Hybrid Kick1	Round Kick	Round Kick	Round Kick
	37	Dry Stick	Side Stick	Side Stick	Dry Stick	Dry Stick	Side Stick
	38	808 SN	Ballad SN	Natural SN2	Piccolo SN	Piccolo SN	808 SN
	39	808 Claps	Brush Slap	808 Claps	Hand Claps	808 Claps	808 Claps
	40	808 SN	Brush Swish	SN Roll	Piccolo SN	Natural SN2	808 SN
	41	808 Kick	Verb Tom Lo	Verb Tom Lo	Verb Tom Lo	Verb Tom Lo	808 Kick
	42	606 HiHat Cl	Cl HiHat 1	Cl HiHat 1	Cl HiHat 1	Cl HiHat 1	606 HiHat Cl
	43	808 SN	Verb Tom Lo	Verb Tom Lo	Verb Tom Lo	Verb Tom Lo	Tekno Hit
	44	606 HiHat Cl	Pedal HiHat	Cl HiHat 2	Cl HiHat 2	Pedal HiHat	606 HiHat Cl
	45	808 Kick	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi	Verb Tom Lo	808 Kick
	46	606 HiHat Op	Op HiHat	Op HiHat	Op HiHat	Op HiHat	606 HiHat Op
	47	808 SN	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi	Verb Tom Lo	Tekno Hit
C3	48	808 Kick	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi	808 Kick
	49	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1
	50	808 SN	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi	Tekno Hit
	51	Ride 2	Ride 2	Ride 2	Ride 1	Ride 1	Voice Breath
	52	REV Crash 1	China Cym	China Cym	China Cym	China Cym	MC500 Beep 1
	53	Ride Bell 1	Ride Bell 1	Ride Bell 1	Ride Bell 1	Ride Bell 1	MC500 Beep 2
	54	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	R8 Click
	55	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Pizz
	56	Cowbell 1	Cowbell 1	Cowbell 1	Cowbell 1	Cowbell 1	DIGI Bell 1
	57	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Rattles
	58	Vibraslap	Vibraslap	Cowbell 1	Cowbell 1	Vibraslap	Ride Bell 1
	59	Ride 2	Ride 2	Ride Bell 1	Ride Bell 1	Ride 1	REV Tamb
C4	60	Bongo Hi	Bongo Hi	Cga Mute Hi	Cga Mute Hi	Bongo Hi	2.2 Vibwave
	61	Bongo Lo	Bongo Lo	Cga Mute Lo	Cga Mute Lo	Bongo Lo	Low Pink NZ
	62	Cga Mute Hi	Cga Mute Hi	Cga Slap	Cga Slap	Cga Mute Hi	Kalimba
	63	Cga Open Hi	Cga Open Hi	Cga Open Hi	Cga Open Hi	Cga Open Hi	Metal Wind
	64	Cga Open Lo	Cga Open Lo	Cga Open Lo	Cga Open Lo	Cga Open Lo	Lead Wave
	65	Timbale	Timbale	Timbale	Timbale	Timbale	Tin Wave
	66	Timbale	Timbale	Timbale	Timbale	Timbale	Agogo
	67	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Lite Kick
	68	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo
	69	Cabasa Cut	Cabasa Up	Cabasa Up	Cabasa Up	Cabasa Up	Lite Kick
	70	Maracas	Maracas	Maracas	Maracas	Maracas	Agogo
	71	Soft Pad B	Soft Pad B	Soft Pad A	Cabasa Down	Soft Pad A	Gtr Harm A
C5	72	Soft Pad A	Soft Pad A	Soft Pad B	Cabasa Cut	Soft Pad B	Gtr Harm A
	73	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	808 Kick	Long Guiro	Piano Thump
	74	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	808 SN	Long Guiro	Natural SN1
	75	Claves	Claves	Claves	DIGI Bell 1	Claves	Hand Claps
	76	Wood Block	Wood Block	Wood Block	808 SN	Wood Block	Natural SN1
	77	Wood Block	Wood Block	Wood Block	808 Kick	Wood Block	808 SN
	78	Cuica	Cuica	Cuica	Spectrum	Cuica	PowerChord B
	79	Cuica	Cuica	Cuica	808 Kick	Cuica	Hybrid Kick2
	80	Open Triangl	Open Triangl	Open Triangl	Spectrum	Open Triangl	PowerChord B
	81	Open Triangl	Open Triangl	Open Triangl	808 Kick	Open Triangl	Gt.FretNoise
	82	Cabasa Cut	Cabasa Cut	Cabasa Cut	Spectrum	Maracas	Banjo B
	83	Tambourine	Spectrum	Spectrum	808 Kick	Ice Rain	Slap Bass 1
C6	84	Old Kick	Wind Chimes	Wind Chimes	808 Kick	Wind Chimes	Oboe mf A
	85	Scratch 1	Wood Block	Wood Block	Feedbackwave	Claves	Shakuhachi
	86	Piccolo SN	Cga Slap	Cga Slap	808 Kick	808 SN	Pizz
	87	Scratch 3	Dry Tom Lo	Dry Tom Lo	Feedbackwave	Verb Tom Hi	Syn Vox 1
	88	White Noise	Lite Kick	Lite Kick	Pop Voice	Piccolo SN	Voice Aahs A
	89	Synth Saw 1	Hybrid Kick2	Hybrid Kick2	Pop Voice	Scratch 3	Voice Oohs2A
	90	Synth Pulse1	Old Kick	Old Kick	Wind Agogo	Tin Wave	Pop Voice
	91	Back Hit	808 Kick	Pop Voice	Pop Voice	Spectrum	Male Ooh A
	92	Tekno Hit	Natural SN1	Wind Agogo	Wind Agogo	REV Steel DR	Voice Breath
	93	Orch. Hit	Natural SN2	Op HiHat	Op HiHat	REV Tin Wave	Org Vox C
	94	Philly Hit	SN Roll	Anklungs	Anklungs	REV PiccloSN	Vox Noise
	95	REV Back Hit	Natural SN2	Op HiHat	Op HiHat	REV Crash 1	Vox Noise
C7	96	MC500 Beep 1	Metronome 2	Metronome 2	Metronome 2	Metronome 2	Applause
	97	R8 Click	R8 Click	R8 Click	R8 Click	R8 Click	R8 Click
	98	MC500 Beep 2	Metronome 1	Metronome 1	Metronome 1	Metronome 1	Metronome 2

Lista de Grupos de percusión

	PR-C (Preset C Group)		PR-D (GM Group)		PR-E (Preset E Group)	
	001	002	001	002	001	002
Note No.	JazzDrumSet2	OrchDrumSet	GM Drum Set	BrushDrumSet	PowerDrmSet2	PowerRaveSet
35	Round Kick	Old Kick	Verb Kick	Hybrid Kick2	Verb Kick	Verb Kick
C2 36	Old Kick	Round Kick	Hybrid Kick1	Hybrid Kick1	Round Kick	Round Kick
37	Side Stick	Side Stick	Side Stick	Side Stick	Dry Stick	Dry Stick
38	Ballad SN	Ballad SN	Ballad SN	Brush Swish	Piccolo SN	Piccolo SN
39	Hand Claps	808 Claps	808 Claps	Brush Slap	808 Claps	808 Claps
40	SN Roll	SN Roll	Piccolo SN	Brush Roll	SN Roll	Natural SN2
41	Verb Tom Lo	Timpani	Verb Tom Lo	Dry Tom Lo	Verb Tom Lo	Verb Tom Lo
42	Cl HiHat 2	Timpani	Cl HiHat 1	Cl HiHat 1	Cl HiHat 1	Cl HiHat 1
43	Dry Tom Lo	Timpani	Verb Tom Lo	Dry Tom Lo	Verb Tom Lo	Verb Tom Lo
44	Pedal HiHat	Timpani	Pedal HiHat	Pedal HiHat	Pedal HiHat	Pedal HiHat
45	Verb Tom Lo	Timpani	Verb Tom Hi	Dry Tom Hi	Verb Tom Lo	Verb Tom Lo
46	Op HiHat	Timpani	Op HiHat	Op HiHat	Op HiHat	Op HiHat
47	Dry Tom Lo	Timpani	Verb Tom Hi	Dry Tom Hi	Verb Tom Lo	Verb Tom Lo
C3 48	Verb Tom Hi	Timpani	Verb Tom Hi	Dry Tom Hi	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi
49	Crash 1	Timpani	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1
50	Dry Tom Hi	Timpani	Verb Tom Hi	Dry Tom Hi	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi
51	Ride 2	Timpani	Ride 2	Ride 2	Ride 1	Ride 1
52	China Cym	Timpani	China Cym	China Cym	China Cym	China Cym
53	Ride Bell 1	Timpani	Ride Bell 1	Ride Bell 1	Ride Bell 1	Ride Bell 1
54	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine
55	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1
56	Cowbell 1	Cowbell 1	Cowbell 1	Cowbell 1	Cowbell 1	Cowbell 1
57	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1
58	Vibraslap	Ride 1	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap
59	Ride 2	Ride 2	Ride 2	Ride 2	Ride 1	Ride 1
C4 60	Bongo Hi	Bongo Hi	Bongo Hi	Cga Mute Hi	Bongo Hi	Bongo Hi
61	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo	Cga Mute Lo	Bongo Lo	Bongo Lo
62	Cga Mute Hi	Cga Mute Hi	Cga Mute Hi	Cga Slap	Cga Mute Hi	Cga Mute Hi
63	Cga Open Hi	Cga Open Hi	Cga Open Hi	Cga Open Hi	Cga Open Hi	Cga Open Hi
64	Cga Open Lo	Cga Open Lo	Cga Open Lo	Cga Open Lo	Cga Open Lo	Cga Open Lo
65	Timbale	Timbale	Timbale	Timbale	Timbale	Timbale
66	Timbale	Timbale	Timbale	Timbale	Timbale	Timbale
67	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo
68	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo
69	Cabasa Up	Cabasa Up	Cabasa Up	Cabasa Up	Cabasa Up	Agogo
70	Maracas	Maracas	Maracas	Maracas	Maracas	Maracas
71	Soft Pad A	Soft Pad A	Soft Pad A	Soft Pad A	Soft Pad A	606 HiHat Cl
C5 72	Brush Swish	Soft Pad B	Soft Pad B	Soft Pad B	Soft Pad B	606 HiHat Cl
73	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	606 HiHat Op
74	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro
75	Claves	Claves	Claves	Claves	Claves	Claves
76	Wood Block	Wood Block	Wood Block	Wood Block	Wood Block	Wood Block
77	Metronome 2	Wood Block	Wood Block	Wood Block	Wood Block	Wood Block
78	Cuica	Cuica	Cuica	Cuica	Cuica	Pizz
79	Cuica	Cuica	Cuica	Cuica	Cuica	Syn Vox 1
80	Open Triangl	Open Triangl	Open Triangl	Open Triangl	Open Triangl	Voice Aahs A
81	Open Triangl	Open Triangl	Open Triangl	Open Triangl	Open Triangl	Voice Oohs2A
82	Cabasa Cut	Cabasa Cut	Cabasa Cut	Cabasa Cut	Maracas	Male Ooh A
83	Spectrum	Spectrum	Spectrum	Spectrum	Ice Rain	Ice Rain
C6 84	Wind Chimes	Wind Chimes	Wind Chimes	Wind Chimes	Wind Chimes	808 SN
85	Wood Block	Wood Block	Wood Block	Wood Block	Claves	808 SN
86	Cga Slap	Cga Slap	Cga Slap	Cga Slap	808 SN	808 SN
87	Dry Tom Lo	Dry Tom Lo	Dry Tom Lo	Dry Tom Lo	Verb Tom Hi	Hand Claps
88	Lite Kick	Applause	Lite Kick	Lite Kick	Piccolo SN	Voice Breath
89	Hybrid Kick2	Hybrid Kick2	Hybrid Kick2	Hybrid Kick2	Scratch 3	Scratch 3
90	Old Kick	Cl HiHat 1	Old Kick	Old Kick	Tin Wave	Tin Wave
91	Natural SN2	Round Kick	808 Kick	808 Kick	Spectrum	Crash 1
92	Natural SN1	Pedal HiHat	Natural SN1	Natural SN1	REV Steel DR	Ride Bell 1
93	Brush Swish	Natural SN2	Natural SN2	Natural SN2	REV Tin Wave	REV Tin Wave
94	Brush Roll	Op HiHat	808 SN	SN Roll	REV PiccloSN	DIGI Bell 1
95	Brush Slap	Brush Slap	Brush Slap	Brush Slap	REV Crash 1	Metal Wind
C7 96	Metronome 2	Brush Swish	Brush Swish	Metronome 2	Metronome 2	Applause
97	R8 Click	Brush Roll	Brush Roll	R8 Click	R8 Click	R8 Click
98	Metronome 1	SN Roll	SN Roll	Metronome 1	Metronome 1	Metronome 1

XP-A (WAVE EXPANSION A: Session)

	Note No.	001 SessionSet 1	002 SessionSet 2	003 SessionSet 3	004 SessionSet 4	005 SessionSet 5	006 SessionSet 6	007 SessionSet 7	008 Demo Drum
	35	Deep Kick 3	Mix Kick	Deep Kick 3	Dance Kick 2	Kick Ghost	Dance Kick 3	Deep Kick 3	Old Kick
C2	36	Mix Kick	Deep Kick 3	TD7 Kick	Dance Kick 3	Dance Kick 3	Dance Kick 2	Mix Kick	Hybrid Kick1
	37	Side Stick	Side Stick	Side Stick	909 Rim 2	909 Rim 2	Mute Snr	Side Stick	Side Stick
	38	Solo Snr	Loose Snr	Rap Snr	909 Snr 2	909 Snr 3	Jingle Snr	Solo Snr	Loose Snr
	39	HC2 Claps 1	HC2 Claps 1	707 Claps	909 Claps 2	HC2 Claps 2	HC2 Claps 2	707 Claps	Tambrin MENU
	40	90's Snare	Ring Snr	House Snr	808 Snr 2	Talk Snr	Tiny Snr 2	Ring Snr	Natural SN2
	41	Verb Tom Lo	Verb Tom Lo	Verb Tom Lo	909 Tom 2	909 Tom 2	909 Tom 2	909 Tom 2	Verb Tom Lo
	42	Cl HiHat 1	Cl HiHat 1	Cl HiHat 1	606 HiHat Cl	606 HiHat Cl	606 HiHat Cl	606 HiHat Cl	Cl HiHat 1
	43	Verb Tom Lo	Verb Tom Lo	Verb Tom Lo	Verb Tom Lo	Verb Tom Lo	Verb Tom Lo	Verb Tom Lo	Verb Tom Lo
	44	Cl HiHat 2	Cl HiHat 2	Cl HiHat 2	606 HiHat Op	606 HiHat Op	606 HiHat Op	606 HiHat Cl	Pedal HiHat
	45	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi	909 Tom 2	909 Tom 2	909 Tom 2	909 Tom 2	Verb Tom Hi
	46	Op HiHat	Op HiHat	Op HiHat	606 HiHat Op	606 HiHat Op	606 HiHat Op	606 HiHat Op	Op HiHat
	47	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi
C3	48	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi	909 Tom 2	909 Tom 2	909 Tom 2	909 Tom 2	Verb Tom Hi
	49	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1
	50	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi
	51	Ride 2	Ride 2	Ride 2	Ride 2	Ride 2	Ride 2	Ride 2	Ride 1
	52	China Cym	China Cym	China Cym	China Cym	China Cym	China Cym	China Cym	China Cym
	53	Ride Bell 1	Ride Bell 1	Ride Bell 1	Ride Bell 1	Ride Bell 1	Ride Bell 1	Ride Bell 1	Ride Bell 1
	54	Tamb.Long	Tamb.Long	Tamb.Long	CR78 Tamb.	CR78 Tamb.	CR78 Tamb.	CR78 Tamb.	Tamb.Long
	55	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1
	56	Cowbell 1	Cowbell 1	Cowbell 1	Cowbell 1	Cowbell 1	Cowbell 1	Cowbell 1	Cowbell 1
	57	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1
	58	Cowbell 1	Cowbell 1	Cowbell 1	Cowbell 1	Cowbell 1	Cowbell 1	Cowbell 1	Vibraslap
	59	Ride Bell 1	Ride Bell 1	Ride Bell 1	Ride Bell 1	Ride Bell 1	Ride Bell 1	Ride Bell 1	Ride 2
C4	60	Bongo3 High	Bongo3 High	Bongo3 High	Bongo3 High	Bongo3 High	Bongo3 High	Bongo3 High	Bongo Hi
	61	Bongo3 Low	Bongo3 Low	Bongo3 Low	Bongo3 Low	Bongo3 Low	Bongo3 Low	Bongo3 Low	Bongo Lo
	62	Cga Slap	Cga Slap	Cga Slap	Cga Slap	Cga Slap	Cga Slap	Cga Slap	Cga Mute Hi
	63	Cga Open Hi	Cga Open Hi	Cga Open Hi	Cga Open Hi	Cga Open Hi	Cga Open Hi	Cga Open Hi	Cga Open Hi
	64	Cga Open Lo	Cga Open Lo	Cga Open Lo	Cga Open Lo	Cga Open Lo	Cga Open Lo	Cga Open Lo	Cga Open Lo
	65	Timbale	Timbale	Timbale	Timbale	Timbale	Timbale	Timbale	Timbale
	66	Timbale	Timbale	Timbale	Timbale	Timbale	Timbale	Timbale	Timbale
	67	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo
	68	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo
	69	Shaker 4	Shaker 4	Shaker 4	Shaker 4	626 Shaker	626 Shaker	626 Shaker	Cabasa Up
	70	Shaker 5	Shaker 5	Shaker 5	Shaker 5	Shaker 4	Shaker 4	Shaker 4	Maracas
	71	Soft Pad A	Soft Pad A	Soft Pad A	Soft Pad A	Soft Pad A	Soft Pad A	Soft Pad A	Soft Pad A
C5	72	Soft Pad B	Soft Pad B	Soft Pad B	Soft Pad B	Soft Pad B	Soft Pad B	Soft Pad B	Soft Pad B
	73	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro
	74	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro
	75	Claves	Claves	Claves	Claves	Claves	Claves	Claves	Claves
	76	Wood Block	Wood Block	Wood Block	Wood Block	Wood Block	Wood Block	Wood Block	Wood Block
	77	Wood Block	Wood Block	Wood Block	Wood Block	Wood Block	Wood Block	Wood Block	Wood Block
	78	Cuica	Cuica	Cuica	Cuica	Cuica	Cuica	Cuica	Shaker 3
	79	Cuica	Cuica	Cuica	Cuica	Cuica	Cuica	Cuica	Cuica
	80	Open Triangl	Open Triangl	Open Triangl	Open Triangl	Open Triangl	Open Triangl	Open Triangl	606 HiHat Cl
	81	Open Triangl	Open Triangl	Open Triangl	Open Triangl	Open Triangl	Open Triangl	Open Triangl	Open Triangl
	82	Cabasa Cut	Cabasa Cut	Cabasa Cut	Cabasa Cut	Cabasa Cut	Cabasa Cut	Cabasa Cut	606 HiHat Op
	83	Auhvox	Auhvox	REV Gt Scrap	Auhvox	Auhvox	Auhvox	REV Shaker 5	Ride 2
C6	84	Tekno Hit 3	Gtr Feedback	REV Gt SldNz	Tekno Hit 3	Tekno Hit 3	Tekno Hit 3	REV Shaker 4	Dance Kick 2
	85	Tekno Hit 3	Gtr Scrap	REV Gt CutNz	Tekno Hit 3	Tekno Hit 3	Tekno Hit 3	REV Shaker 3	Dance Kick 2
	86	Tekno Hit 2	Gtr Slid Nz	REV Gt Slap	Tekno Hit 2	Tekno Hit 2	Tekno Hit 2	REV 626Shakr	House Snr
	87	Tekno Hit 2	Gtr Cut Nz	REV TeknHit2	Tekno Hit 2	Tekno Hit 2	Tekno Hit 2	REV CR78Tamb	Tiny Snr 2
	88	FX Bell 2fw	Gtr Slap	REV TeknHit3	FX Bell 2fw	REV Dance K3	Tekno Loop	REV Tamb.Lng	Tiny Snr 2
	89	FX Bell 1fw	Wah Down 1	REV Dance K3	FX Bell 1fw	REV TeknHit3	REV TeknHit3	REV Tamb.Sht	Hybrid Kick2
	90	FX Bomb	Wah Up 1	REV 909 Snr2	FX Bomb	REV TeknHit3	REV TeknHit3	REV Bongo3 H	Old Kick
	91	Sm.Club fw	Wah Down 2	REV 909 Snr3	Sm.Club fw	REV TeknHit2	REV TeknHit2	REV Bongo3 L	Dance Kick 2
	92	HC2 Claps 2	Wah Up 2	REV Rap Snr	HC2 Claps 2	REV TeknHit2	REV TeknHit2	REV F.Snap 3	Loose Snr
	93	Gtr Scrap	Sm.Club	REV Talk Snr	FingerSnaps2	REV 808 Snr2	Blaster A	REV F.Snaps2	Natural SN2
	94	707 Claps	Sm.Club fw	REV JinglSnr	707 Claps	REV 909 Snr2	Juno Rave A	REV HC2 Clp2	Tiny Snr 2
	95	Gtr Slid Nz	FX Bell 1fw	REV HouseSnr	626 Shaker	REV 909 Snr3	Hard 5ths A	REV 707 Clps	Wind Chimes
C7	96	Gtr Cut Nz	FX Bell 2fw	REV Mute Snr	Tamb.Short	REV HC2 Clp1	CR78 Tamb.	REV HC2 Clp1	Dry Tom Lo
	97	R8 Click	R8 Click	R8 Click	R8 Click	R8 Click	R8 Click	R8 Click	Piccolo SN
	98	Gtr Slap	REV Snr Buzz	REV 909 Rim2	Tamb.Long	REV 707 Clps	FingerSnap 3	REV 909 Clp2	Dry Tom Lo

XP-C (WAVE EXPANSION C: Techno Collection)

	Note No.	001 TR-909 SET	002 TR-808 SET	003 TR-606 SET	004 Techno SET	005 House SET	006 Jungle SET	007 Gabba SET	008 Indust. SET
	35	Plastic BD 1	TR808 Kick 1	KICK MENU 1	Plastic BD 1	TR909 Kick 1	Tekno Kick	Amsterdam BD	INDUST. MENU
C2	36	TR909 Kick 1	TR808 Kick 1	TR606 Kick 1	TR909 Kick 1	Tekno Kick	JungleKick 2	TR909 Dst BD	INDUST. MENU
	37	TR909 Rim	TR808 Rim	TR808 Rim	TR909 Rim	TR909 Rim	Lo-Fi Snare	TR808 RimLng	Thrill
	38	TR909 Snr 5	TR808 Snr 1	TR606 Snr 2	TR909 Snr 5	DJ Snare	Urban Snare	SNR MENU 1	PCM Press
	39	TR909 Clap	Clap Stop	HC2 Dry Clap	CLAP MENU	TR909 Clap	SNR MENU 5	Comp Clap	Air Gun
	40	TR909 Snr 1	TR808 Snr 3	TR606 Snr 1	TR909 Snr 6	TR909 Snr 5	Jungle Snr 4	SNR MENU 1	PCM Press
	41	TR909 DstTom	TR808 Tom	TR606 Tom	TR909 Tom	TR707 Tom	TR606 CmpTom	TR909 DstTom	TekRok Snare
	42	TR909 CHH 3	TR808 CHH 1	TR606 CHH	TR909 CHH 1	TR909 CHH 1	CHH MENU 2	TR909 PHH 1	TR909 CHH 3
	43	TR909 Tom	TR808 Tom	TR606 Tom	TR909 Tom	TR707 Tom	TR606 CmpTom	TR909 DstTom	TekRok Snare
	44	TR909 OHH 3	TR808 CHH 2	PHH MENU	TR909 PHH 2	TR909 PHH 1	Rattle Tamb	TR909 PHH 2	TR909 PHH 1
	45	TR909 DstTom	TR808 Tom	TR606 Tom	TR909 Tom	TR707 Tom	TR606 CmpTom	TR909 DstTom	TekRok Snare
	46	TR909 OHH 3	OHH MENU	TR606 DstOHH	OHH MENU	OHH MENU	TR909 DstOHH	TR909 DstOHH	TR909 DstOHH
	47	TR909 Tom	TR808 Tom	TR606 Tom	TR909 Tom	TR707 Tom	TR606 CmpTom	TR909 DstTom	TekRok Snare
C3	48	TR909 DstTom	TR808 Tom	TR606 Tom	TR909 Tom	TR707 Tom	TR606 CmpTom	TR909 DstTom	TekRok Snare
	49	TR909 Crash	TR606 Cym 1	TR606 Cym 2	TR909 Crash	TR909 Crash	R8 OHH	TR909 Crash	Indus Snare
	50	TR909 Tom	TR808 Tom	TR606 Tom	TR909 Tom	TR707 Tom	TR606 CmpTom	TR909 DstTom	TekRok Snare
	51	TR909 Ride	TR606 Cym 1	TR909 Ride	TR707 Ride	TR909 Ride	TR707 Ride	TR707 Ride	TR909 Ride
	52	TR909 Crash	TR909 Crash	TR606 Cym 1	TR909 Crash	TR909 Crash	TR909 Crash	TR909DsCrash	Drill Hit
	53	TR909 Ride	TR909 Ride	TR707 Ride	China Cym	Rattle Tamb	China Cym	China Cym	ElectricDunk
	54	Tambourine 2	Tambourine 2	Tambourine	Tambourine 2	Tambourine 2	Tambourine 2	CR78 CHH	PCM Press
	55	TR909DsCrash	TR909 Crash	TR909 Crash	TR909 Crash	TR909 Crash	TR606 Cym 1	Crash 1	TR606 Cym 1
	56	TR808Cowbell	TR808Cowbell	TR808Cowbell	TR707Cowbell	TR707Cowbell	Cowbell 1	TR808Cowbell	PC-2 Machine
	57	TR606 Cym 1	TR606 Cym 1	TR909 Crash	TR606 Cym 1	Crash 1	TR909 Crash	TR909DsCrash	TR909 Crash
	58	PC-2 Machine	TMB&SKR MENU	TMB&SKR MENU	TR808Cowbell	TR808Cowbell	MachineShout	MachineShout	Crash 1
	59	TR707 Ride	TR707 Ride	TR707 Ride	TR606 Cym 1	TR606 Cym 1	TR606 DstOHH	TR606 Cym 2	TR606 DstCym
C4	60	Mental Perc	Mental Perc	Mental Perc	PERCUSS MENU	PERCUSS MENU	PERCUSS MENU	PERCUSS MENU	PERCUSS MENU
	61	Dr.Beat	Dr.Beat	Dr.Beat	PERCUSS MENU	PERCUSS MENU	PERCUSS MENU	PERCUSS MENU	PERCUSS MENU
	62	Cga Open Hi	Cga Open Hi	Cga Open Hi	PERCUSS MENU	PERCUSS MENU	PERCUSS MENU	PERCUSS MENU	PERCUSS MENU
	63	Cga Mute Hi	Cga Mute Hi	Cga Mute Hi	PERCUSS MENU	PERCUSS MENU	PERCUSS MENU	PERCUSS MENU	PERCUSS MENU
	64	Cga Open Lo	Cga Open Lo	Cga Open Lo	PERCUSS MENU	PERCUSS MENU	PERCUSS MENU	PERCUSS MENU	PERCUSS MENU
	65	Timbale	Timbale	Timbale	PERCUSS MENU	PERCUSS MENU	PERCUSS MENU	PERCUSS MENU	PERCUSS MENU
	66	PC-2 Spacers	PC-2 Spacers	PC-2 Spacers	PERCUSS MENU	PERCUSS MENU	PERCUSS MENU	PERCUSS MENU	PERCUSS MENU
	67	TR727 Agogo	TR727 Agogo	TR727 Agogo	HIT MENU 1	HIT MENU 1	Surdo open	TR727 Agogo	Analog Bird
	68	TR727 Agogo	TR727 Agogo	TR727 Agogo	HIT MENU 1	HIT MENU 1	Surdo mute	TR727 Agogo	Analog Bird
	69	TMB&SKR MENU	Cabasa Up	Cabasa Up	TechnoShaker	Cabasa Up	TechnoShaker	TechnoShaker	TechnoShaker
	70	TMB&SKR MENU	TMB&SKR MENU	TMB&SKR MENU	Dance Shaker	TechnoShaker	Dance Shaker	Dance Shaker	Dance Shaker
	71	Plastic BD 2	TR808 Kick 3	Plastic BD 1	TR909 Kick 2	Wet Kick	KICK MENU 1	TR909 Dst BD	TR909 Dst BD
C5	72	TR909 Kick 2	TR808 Kick 2	Culture Kick	Plastic BD 2	Plastic BD 2	JungleKick 1	KICK MENU 2	Turbo Kick
	73	TR808 Rim	TR808 RimLng	TR808 Rim	COW&RIM MENU	TR808 Rim	SideStiker	SideStiker	Drill Hit
	74	TR909 Snr 1	TR808 Snr 2	CR78 Snare	TR909 Snr 3	SNR MENU 2	MC Snare	Jungle Snr 4	SNR MENU 3
	75	CLAP MENU	Clap Stop	TS Clap	TR909 Clap	CLAP MENU	Comp Clap	CLAP MENU	INDUST. MENU
	76	TR909 Snr 6	TR808 Snr 4	TR606 Snr 3	TR909 Snr 4	SNR MENU 1	Ragga Snr 2	TR909 Snr 5	Rage Snare
	77	TR707 Tom	TR606 Tom	TR606 CmpTom	TR909 DstTom	TR808 Tom	Jungle Snr 5	TR606 CmpTom	Can Tom
	78	TR909 CHH 3	TR808 CHH 2	CR78 CHH	TR909 CHH 3	TR707 CHH	TR909 CHH 3	TR909 CHH 3	HIT MENU 1
	79	TR707 Tom	TR606 Tom	TR606 CmpTom	TR909 DstTom	TR808 Tom	Jungle Snr 5	TR606 CmpTom	Can Tom
	80	TR909 PHH 2	PHH MENU	TR606 PHH	TR909 PHH 1	TR707 PHH	Tambourine 2	TR909 PHH 1	Beam HiQ
	81	TR707 Tom	TR606 Tom	TR606 CmpTom	TR909 DstTom	TR808 Tom	Jungle Snr 5	TR606 CmpTom	Can Tom
	82	TR909 OHH 1	OHH MENU	CR78 OHH	TR909 OHH 3	OHH MENU	Cym OHH	TR909 OHH 1	TR909 DstOHH
	83	Beam HiQ	Beam HiQ	Beam HiQ	Air Gun	Beam HiQ	Beam HiQ	Beam HiQ	Beam HiQ
C6	84	HIT MENU 1	HIT MENU 1	HIT MENU 1	VOCODER MENU	GTR FX MENU	HIT MENU 1	Air Gun	VOCODER MENU
	85	May Day Perc	May Day Perc	May Day Perc	Beam HiQ	Org Chord	Thin Beef	ElectricDunk	TR606 Cym 1
	86	Techno Scene	Techno Scene	Techno Scene	VOCODER MENU	GTR FX MENU	Analog Bird	Thin Beef	VOCODER MENU
	87	Air Gun	Air Gun	Air Gun	May Day Perc	Noisy 101	HIT MENU 2	Drill Hit	CLAP MENU
	88	Tekno Hit	Tekno Hit	Tekno Hit	VOCODER MENU	Claptail	Scratch Clap	TAO Hit	VOCODER MENU
	89	Organ Hit 2	White Noise	Organ Hit 2	VOCODER MENU	VOCODER MENU	Emergency	Daft Wave	VOCODER MENU
	90	Analog Bird	ElectricDunk	Analog Bird	Techno Scene	VOCODER MENU	TR808Cowbell	Thrill	Roll Kick
	91	Retro UFO	TR808 PHH	Retro UFO	VOCODER MENU	VOCODER MENU	Talkbox	Emergency	Organ Hit 2
	92	ElectronFall	SNR MENU 2	ElectronFall	Analog Bird	VOCODER MENU	Jungle Beep	Dist TekGtr1	Roll Snare
	93	JP8000 FBK	JP8000 FBK	JP8000 FBK	VOCODER MENU	120:House 1	TR808 Kick 1	Dist Synth	TR909 DstOHH
	94	SNR MENU 2	VOCODER MENU	SNR MENU 2	144:TeknoHAT	120:House 2	Roll Snare	120:House 1	Roll Kick
	95	TR808 Kick 1	TR808 Kick 1	TR808 Kick 1	144:Tekno BD	120:House 3	Roll Kick	120:House 3	TR909DsCrash
C7	96	KICK MENU 2	KICK MENU 2	KICK MENU 2	120:TeknoBNG	120:TeknoBNG	160:Drum'nBs	184:Gabba	CLAP MENU
	97	MC500 Beep 1	MC500 Beep 1	MC500 Beep 1	MC500 Beep 1	MC500 Beep 1	MC500 Beep 1	MC500 Beep 1	MC500 Beep 1
	98	MC500 Beep 2	MC500 Beep 2	MC500 Beep 2	MC500 Beep 2	MC500 Beep 2	MC500 Beep 2	MC500 Beep 2	MC500 Beep 2

Lista de Interpretaciones

USER (User Group)

No.	Nombre	Modo Tecla
01	EasternSplit	LAYER
02	Opening Orch	LAYER
03	Feedback EP	LAYER
04	Humming Vox	LAYER
05	Tekno Loop 1	LAYER
06	Fr.Horn Sect	LAYER
07	SpaceCarrier	LAYER
08	Orchestral	LAYER
09	Nebular Vox	LAYER
10	Terminator	LAYER
11	Flying Jazz	LAYER
12	Sweeper	LAYER
13	Rave Split	LAYER
14	Multi Sax	LAYER
15	Cosmic Dawn	LAYER
16	Bass / Lead	LAYER
17	S&H / Pad	LAYER
18	AcPiano+Pad	LAYER
19	Kicks Attack	LAYER
20	Step Brass	LAYER
21	Drone / Pipe	LAYER
22	Chime Dreams	LAYER
23	Tekno Loop 2	LAYER
24	Big Band	LAYER
25	Labyrinth	LAYER
26	White Hole	LAYER
27	Cyber Sweep	LAYER
28	Tekno Asia	LAYER
29	1080 Fantasy	LAYER
30	Pop Ballad	LAYER
31	Rhythmatic	LAYER
32	Power JV	LAYER

PR-A (Preset A Group)

No.	Nombre	Modo Tecla
01	House Set	SINGLE
02	Analectro	SINGLE
03	Anatronic	SINGLE
04	Tekno Pop 1	SINGLE
05	Tekno Pop 2	SINGLE
06	Hard Core	SINGLE
07	Hi Energy	SINGLE
08	Pop Dance	SINGLE
09	Acid Set	SINGLE
10	Ambient Set	SINGLE
11	Electro Pop	SINGLE
12	Pop Set 1	SINGLE
13	Pop Set 2	SINGLE
14	Pop Set 3	SINGLE
15	Pop Set 4	SINGLE
16	L.A. Ballad	SINGLE
17	Hip Hop Set	SINGLE
18	Funk Rock	SINGLE
19	Funk Fusion	SINGLE
20	Heavy Metal	SINGLE
21	Heavy Kids	LAYER
22	Latin Set	SINGLE
23	BrazilianSet	SINGLE
24	New Age 1	SINGLE
25	New Age 2	SINGLE
26	Orchestra	SINGLE
27	Concerto	SINGLE
28	Film Score 1	SINGLE
29	Film Score 2	SINGLE
30	Symphonic	SINGLE
31	Chamber Set	SINGLE
32	Baroque Set	SINGLE

PR-B (Preset B Group)

No.	Name	Modo Tecla
01	Africa	SINGLE
02	World Ethnic	SINGLE
03	Asian Ethnic	SINGLE
04	Asian Band	SINGLE
05	60's Set	SINGLE
06	Blues Band	SINGLE
07	Country Band	SINGLE
08	Folk Set	SINGLE
09	Reggae Band	SINGLE
10	FunkWah Band	SINGLE
11	Funkin'Phaze	SINGLE
12	Zydeco Band	SINGLE
13	New Orleans	SINGLE
14	Dixieland	SINGLE
15	Big Band Set	SINGLE
16	Cont.Jazz 1	SINGLE
17	Cont.Jazz 2	SINGLE
18	Ac.Jazz Set	SINGLE
19	Gospel Set	SINGLE
20	All Strings	SINGLE
21	All Brass	SINGLE
22	All Piano 1	SINGLE
23	All Piano 2	SINGLE
24	All Keyboard	SINGLE
25	All Organ	SINGLE
26	All Winds	SINGLE
27	All Bells	LAYER
28	Mlt & Perc	SINGLE
29	All Seq	SINGLE
30	All Bass	SINGLE
31	All Pad	SINGLE
32	All FX	SINGLE

Lista de Estilos Arpeggio

Estilo	Motivo	Patrón de Ritmo	Frecuencia de Acento	Frecuencia de Arrastre
1/4	all	1/ 4	0–100%	50–90%
1/6	all	1/ 6	0–100%	50–90%
1/8	all	1/ 8	0–100%	50–90%
1/12	all	1/12	0–100%	50–90%
1/16	all	1/16 1–3	0–100%	50–90%
1/32	SINGLE UP, SINGLE DOWN, SINGLE UP&DOWN, SINGLE RANDOM, DUAL UP, DUAL DOWN, DUAL UP&DOWN, DUAL RANDOM, NOTE ORDER, GLISSANDO, BASS+UP 1–8, BASS+RANDOM 1–3, TOP+UP 1–6	1/32 1–3	0–100%	50–90%
PORTAMENTO A	all	PORTA-A 01–11	0–100%	50–90%
PORTAMENTO B	all	PORTA-B 01–15	0–100%	50–90%
GLISSANDO	GLISSANDO	1/16 1–3, 1/32 1–3	0–100%	50–90%
SEQUENCE A	all	SEQ-A 1–7	0–100%	50–90%
SEQUENCE B	all	SEQ-B 1–5	0–100%	50–90%
SEQUENCE C	SINGLE UP, SINGLE DOWN, SINGLE UP&DOWN, SINGLE RANDOM, DUAL UP, DUAL DOWN, DUAL UP&DOWN, DUAL RANDOM, NOTE ORDER, GLISSANDO, BASS+UP 1–8, BASS+RANDOM 1–3, TOP+UP 1–6	SEQ-C 1–2	0–100%	50–90%
SEQUENCE D	all	SEQ-D 1–8	0–100%	50–90%
ECHO	SINGLE UP, SINGLE DOWN, SINGLE UP&DOWN, SINGLE RANDOM, DUAL UP, DUAL DOWN, DUAL UP&DOWN, DUAL RANDOM, NOTE ORDER	ECHO 1–3	0–100%	50–90%
SYNTH BASS	BASS+UP 2	SEQ-A 1, SEQ-C 1	0–100%	50–90%
SLAP BASS A	BASS+UP 5, TOP+UP 5	MUTE 02, 03	0–100%	50–90%
SLAP BASS B	BASS+UP 5, TOP+UP 5	MUTE 02, 03	0–100%	50–90%
WALK BASS	SINGLE UP, SINGLE DOWN, SINGLE UP&DOWN, SINGLE RANDOM, NOTE ORDER, GLISSANDO	WALKBS, REFRAIN 1	0–100%	50–90%
RHYTHM GTR A	SINGLE UP, SINGLE DOWN, SINGLE UP&DOWN, SINGLE RANDOM, DUAL UP, DUAL DOWN, DUAL UP&DOWN, DUAL RANDOM, NOTE ORDER, BASS+UP 1–8, BASS+RANDOM 1–3, TOP+UP 1–6	MUTE 01,04	0–100%	50–90%
RHYTHM GTR B	CHORD	MUTE 07, 13, 14	0–100%	50–90%
RHYTHM GTR C	CHORD	MUTE 08, 12, 15	0–100%	50–90%
RHYTHM GTR D	CHORD	MUTE 09, 10, 11, 16	0–100%	50–90%
RHYTHM GTR E	SINGLE UP, SINGLE DOWN	STRUM 1–6	0–100%	50–90%
3 FINGER GTR	BASS+UP+TOP	SEQ-A 7	0–100%	50–90%
STRUMMING GTR	SINGLE UP, SINGLE DOWN	STRUM 7, 8	0–100%	50–90%
KBD COMPING A	CHORD	MUTE 12, REFRAIN 2	0–100%	50–90%
KBD COMPING B	BASS+CHORD 4, BASS+CHORD 5	MUTE 05, 06	0–100%	50–90%
KBD COMPING C	BASS+CHORD 2, BASS+UP 2, BASS+RANDOM 2, TOP+UP 2	1/ 6, 1/12	0–100%	50–90%
KBD COMPING D	BASS+CHORD 2, BASS+UP 2, BASS+RANDOM 2, TOP+UP 2	1/16 1–3	0–100%	50–90%
KBD COMPING E	CHORD, BASS+CHORD 1	REGGAE1–2	0–100%	50–90%
PERCUSSION	SINGLE UP, SINGLE DOWN, SINGLE UP&DOWN, SINGLE RANDOM, DUAL UP, DUAL DOWN, DUAL UP&DOWN, DUAL RANDOM, NOTE ORDER, BASS+UP 1–8, BASS+RANDOM 1–3, TOP+UP 1–6	PERC1–4	0–100%	50–90%
HARP	SINGLE UP, SINGLE DOWN, SINGLE UP&DOWN, GLISSANDO	HARP	0–100%	50–90%
SHAMISEN	TOP+UP 4–6	SEQ-A 2	0–100%	50–90%
BOUND BALL	SINGLE UP, SINGLE DOWN, SINGLE UP&DOWN, SINGLE RANDOM, DUAL UP, DUAL DOWN, DUAL UP&DOWN, DUAL RANDOM, NOTE ORDER, GLISSANDO	BOUND	0–100%	50–90%
RANDOM	SINGLE RANDOM, DUAL RANDOM, BASS+RANDOM 1–3	1/ 4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16 1–3, 1/32 1–3, RANDOM	0–100%	50–90%
BOSSA NOVA	all	BOSSA NOVA	0–100%	50–90%
SALSA	all	SALSA 1–4	0–100%	50–90%
MAMBO	all	MAMBO 1–2	0–100%	50–90%
LATIN PERCUSSION	SINGLE UP, SINGLE DOWN, SINGLE UP&DOWN, SINGLE RANDOM, DUAL UP, DUAL DOWN, DUAL UP&DOWN, DUAL RANDOM, NOTE ORDER, GLISSANDO	CLAVE, REV CLA, GUIRO, AGOGO	0–100%	50–90%
SAMBA	all	SAMBA	0–100%	50–90%
TANGO	all	TANGO 1–4	0–100%	50–90%
HOUSE	all	HOUSE 1–2	0–100%	50–90%
LIMITLESS	all	all	0–100%	50–90%

all: No hay restricciones en el valor que se puede ajustar

Aplicación MIDI

Model: XP-30 (64 Voice Expandable Synthesizer)
Version: 1.00
Date: Jan. 18 1999

1. Recepción de datos (sección de fuentes del sonido)

■ Channel Voice Messages

● Note Off

status	2nd byte	3rd byte
8nH	kkH	vvH
9nH	kkH	00H

n=MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
kk=note number: 00H - 7FH (0 - 127)
vv=Note Off velocity: 00H - 7FH (0 - 127)

* Not received in Performance mode when the Rx parameter (PERFORM/MIDI/MIDI) is OFF.
* Not received by the Rhythm Part (Part 10) when the Env Mode parameter (RHYTHM/CONTROL/CONTROL) is NO-SUS.

● Note On

status	2nd byte	3rd byte
9nH	kkH	vvH

n=MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
kk=note number: 00H - 7FH (0 - 127)
vv=Note On velocity: 01H - 7FH (1 - 127)

* Not received in Performance mode when the Rx parameter (PERFORM/MIDI/MIDI) is OFF.

● Polyphonic Aftertouch

status	2nd byte	3rd byte
AnH	kkH	vvH

n=MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
kk=note number: 00H - 7FH (0 - 127)
vv=Aftertouch: 00H - 7FH (0 - 127)

* This message is received if the Aftertouch parameter (SYSTEM/CONTROL/CONTROL SOURCE) is POLY or CH&POLY.
* Not received in Performance mode when the Rx parameter (PERFORM/MIDI/MIDI) is OFF.
* Not received in GM mode.

● Control Change

* If the corresponding Controller number is selected for the Control 2 or Control 3 parameter (PATCH/CONTROL/CONTROL SOURCE), the corresponding effect will occur.
* If a Controller number that corresponds to the Control 1 parameter or Control 2 parameter (SYSTEM/CONTROL/SYS-CTRL ASSIGN) is selected, the specified effect will apply if Control 2 parameter or Control 3 parameter (PATCH/CONTROL/CONTROL SOURCE) is set to SYS-CTRL1 or SYS-CTRL2.
* Not received in Performance mode when the Rx parameter (PERFORM/MIDI/MIDI) or the Control Change Receive Switch is OFF.

❍Bank Select (Controller number 0,32)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	00H	mmH
BnH	20H	llH

n=MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
mm,ll=Bank number: 00 00H - 7F 7FH (bank.1 - bank.16384)

* Not received when the Program Change parameter or Bank Select parameter (SYSTEM/MIDI/RECEIVE MIDI) is OFF.
* Not received in GM mode.

* The Patches corresponding to each Bank Select are as follows.

Bank Select MSB	Bank Select LSB	Program No	Group	Patch No.
80	0	0 - 127	User	1 - 128
81	0	0 - 127	PR-A	1 - 128
81	1	0 - 127	PR-B	1 - 128
81	2	0 - 127	PR-C	1 - 128
81	3	0 - 127	GM	1 - 128
81	4	0 - 127	PR-E	1 - 128
84	0	0 - 127	XP-A (Session)	1 - 128
84	1	0 - 126	XP-A	129 - 255
84	2	0 - 127	XP-B (Orchestral)	1 - 128
84	3	0 - 126	XP-B	129 - 255
84	4	0 - 127	XP-C (Techno Collection)	1 - 128
84	5	0 - 127	XP-C	129 - 256
84	6	0 - 127	XP-D	1 - 128
84	7	0 - 127	XP-D	129 - 256
84	8	0 - 127	XP-E	1 - 128
84	9	0 - 127	XP-E	129 - 256

* The Performance corresponding to each Bank Select are as follows.

Bank Select MSB	Bank Select LSB	Program No	Group	Performance No.
80	0	0 - 31	User	1 - 32
81	0	0 - 31	PR-A	1 - 32
81	1	0 - 31	PR-B	1 - 32

* The Rhythm set corresponding to each Bank Select are as follows.

Bank Select MSB	Bank Select LSB	Program No	Group	Rhythm set No.
80	0	0 - 1	User	1 - 2
81	0	0 - 1	PR-A	1 - 2
81	1	0 - 1	PR-B	1 - 2
81	2	0 - 1	PR-C	1 - 2
81	3	0 - 1	GM	1 - 2
81	4	0 - 1	PR-E	1 - 2
84	0	0 - 7	XP-A (Session)	1 - 8
84	4	0 - 7	XP-C (Techno Collection)	1 - 8
84	6	0 - 127	XP-D	1 - 128
84	7	0 - 127	XP-D	129 - 256
84	8	0 - 127	XP-E	1 - 128
84	9	0 - 127	XP-E	129 - 256

❍Modulation (Controller number 1)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	01H	vvH

n=MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=Modulation depth: 00H - 7FH (0 - 127)

❍Breath Type (Controller number 2)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	02H	vvH

n=MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=control value: 00H - 7FH (0 - 127)

❍Foot Type (Controller number 4)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	04H	vvH

n=MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=control value: 00H - 7FH (0 - 127)

❍Portamento Time (Controller number 5)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	05H	vvH

n=MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=Portamento Time: 00H - 7FH (0 - 127)

* The Time parameter (PATCH/CONTROL/PORTAMENTO) will change.

❍Data Entry (Controller number 6, 38)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	06H	mmH
BnH	26H	llH

n=MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
mm,ll= the value of the parameter specified by RPN/NRPN
mm=MSB, ll=LSB

❍Volume (Controller number 7)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	07H	vvH

n=MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=Volume: 00H - 7FH (0 - 127)

❍Balance (Controller number 8)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	08H	vvH

n=MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=Balance: 00H - 7FH (0 - 127)

❍Panpot (Controller number 10)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	0AH	vvH

n=MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=Panpot: 00H - 40H - 7FH (left - center - right)

* Adjust the stereo location over 128 steps, where 0 is far left, 64 is center, and 127 is far right. However this is not received when the Pan parameter (PATCH/CONTROL/RxSWITCH) is OFF.

❍Expression (Controller number 11)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	0BH	vvH

n=MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=Expression: 00H - 7FH (0 - 127)

* If the Volume parameter (SYSTEM/CONTROL/CONTROL SOURCE) is set to VOL&EXP, the volume of the Part corresponding to the MIDI channel of the received message will be adjusted. However this is not received if the Volume parameter (PATCH/CONTROL/RxSWITCH) is OFF.
* In GM mode, the volume can always be controlled.

❍Hold 1 (Controller number 64)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	40H	vvH

n=MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=control value: 00H - 7FH (0 - 127) 0-63=OFF, 64-127=ON

* Not received when the Hold-1 RxSwitch parameter (PATCH/CONTROL/DAMPER) is OFF.

❍Portamento (Controller number 65)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	41H	vvH

n=MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=control value: 00H - 7FH (0 - 127) 0-63=OFF, 64-127=ON

* The Sw parameter (PATCH/CONTROL/PORTAMENTO) will change.

❍Sostenuto (Controller number 66)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	42H	vvH

n=MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=control value: 00H - 7FH (0 - 127) 0-63=OFF, 64-127=ON

❍Soft (Controller number 67)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	43H	vvH

n=MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=control value: 00H - 7FH (0 - 127) 0-63=OFF, 64-127=ON

❍Hold 2 (Controller number 69)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	45H	vvH

n=MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=control value: 00H - 7FH (0 - 127)

* A hold movement isn't done.

❍Sound Controller 2 (Controller number 71)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	47H	vvH

n=MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=control value: 00H - 40H - 7FH (-128 - 0 - +126)

* The Res parameter (PATCH/TVF/FILTER) will change relatively.

❍Sound Controller 3 (Controller number 72)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	48H	vvH

n=MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=control value: 00H - 40H - 7FH (-128 - 0 - +126)

* The T2–4 parameter (PATCH/TVF/TVF ENVELOPE), The T2–4 parameter (PATCH/TVA/TVA ENVELOPE) will change relatively.

❍Sound Controller 4 (Controller number 73)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	49H	vvH

n=MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=control value: 00H - 40H - 7FH (-128 - 0 - +126)

* The T1 parameter (PATCH/TVF/TVF ENVELOPE), The T1 parameter (PATCH/TVA/TVA ENVELOPE) will change relatively.

❍Sound Controller 5 (Controller number 74)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	4AH	vvH

n=MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=control value: 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)

* The Cut parameter (PATCH/TVF/FILTER) will change relatively.

❍General Purpose Controller 5 (Controller number 80)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	50H	vvH

n=MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=control value: 00H - 40H - 7FH (-128 - 0 - +126)

* The L1–3 parameter (PATCH/TVA/TVA ENVELOPE) of Tone 1 will change relatively.

❍General Purpose Controller 6 (Controller number 81)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	51H	vvH

n=MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=control value: 00H - 40H - 7FH (-128 - 0 - +126)

* The L1–3 parameter (PATCH/TVA/TVA ENVELOPE) of Tone 2 will change relatively.

❍General Purpose Controller 7 (Controller number 82)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	52H	vvH

n=MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=control value: 00H - 40H - 7FH (-128 - 0 - +126)

* The L1–3 parameter (PATCH/TVA/TVA ENVELOPE) of Tone 3 will change relatively.

❍General Purpose Controller 8 (Controller number 83)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	53H	vvH

n=MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=control value: 00H - 40H - 7FH (-128 - 0 - +126)

* The L1–3 parameter (PATCH/TVA/TVA ENVELOPE) of Tone 4 will change relatively.

❍Portamento Control (Controller number 84)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	54H	kkH

n=MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
kk=source note number: 00H - 7FH (0 - 127)

* A Note On message received immediately after a Portamento control will be sounded with the pitch changing smoothly from the source note number. If a voice is already sounding at the same note number as the source note number, that voice will change pitch to the pitch of the newly received Note On, and continue sounding (i.e., will be played legato).
* The speed of the pitch change caused by Portamento is determined by the Time parameter (PATCH/CONTROL/PORTAMENTO) value.

❍Effect 1 (Reverb Send Level) (Controller number 91)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	5BH	vvH

n=MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=Reverb Send Level: 00H - 7FH (0 - 127)

* Not received in Patch mode.

❍Effect 3 (Chorus Send Level) (Controller number 93)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	5DH	vvH

n=MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=Chorus Send Level: 00H - 7FH (0 - 127)

* Not received in Patch mode.

❍RPN MSB/LSB (Controller number 100, 101)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	65H	mmH
BnH	64H	llH

n=MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
mm=MSB of the parameter number specified by RPN
ll=LSB of the parameter number specified by RPN

<<< RPN >>>
Control Changes include RPN (Registered Parameter Numbers), which are extended parameters whose function is defined in the MIDI specification.
When using RPNs, first the RPN (Controller numbers 100 and 101; they can be sent in any order) is transmitted to specify the parameter you wish to control. Then, Data Entry messages (Controller numbers 6 and 38) are used to set the value of the specified parameter. Once a RPN parameter has been specified, all further Data Entry messages on that channel are considered to apply to that specified parameter. In order to prevent accidents, when the desired setting has been made for the parameter, it is recommended that RPN be set to Null.

This device receives the following RPNs.

RPN MSB LSB	Data entry MSB LSB	Notes
00H 00H	mmH -	Pitch Bend Sensitivity mm : 00H - 0CH (0 - 12 semitones) ll : ignored (processed as 00H) Up to 1 octave can be specified in semitone steps. *The Bend Range parameter (PATCH/CONTROL/KEY MODE & BENDER) will also be changed. *Not received by the Rhythm Part (Part 10).
00H 01H	mmH llH	Master Fine Tuning mm, ll : 20 00H - 40 00H - 60 00H (-8192 x 50 / 8192 - 0 - +8192 x 50 / 8192 cent) *In Patch mode, the Master parameter (SYSTEM/TUNE/TUNE) will change. *In Performance mode, the Fine parameter (PERFORM/PART/SETTING) of each Part will change. When received on the Control channel, the Master parameter (SYSTEM/TUNE/TUNE) will change.
00H 02H	mmH -	Master Coarse Tuning mm : 10H - 40H - 70H (-48 - 0 - +48 semitones) ll : ignored (processed as 00H) *Not received in Patch mode. *In Performance mode, the Coarse parameter (PERFORM/PART/SETTING) of each Part will change.
7FH 7FH	- -	RPN null RPN and NRPN will be set as “unspecified.” Once this setting has been made, subsequent Data Entry messages will be ignored. (It is not necessary to transmit Data Entry for RPN Null settings. Parameter values that were previously set will not change. mm, ll: ignored

● Program Change

status	2nd byte
CnH	ppH

n=MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
pp=Program number: 00H - 7FH (prog.1 - prog.128)

* Not received when the Program Change parameter (SYSTEM/MIDI/RECEIVE MIDI) is OFF.
* When received on the Control channel, the Performance will change.
* Not received in Performance mode when the Rx parameter (PERFORM/MIDI/MIDI) is OFF.

● Channel Aftertouch

status	2nd byte
DnH	vvH

n=MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=Channel Aftertouch: 00H - 7FH (0 - 127)

* Not received in Performance mode when the Rx parameter (PERFORM/MIDI/MIDI) is OFF.

● Pitch Bend Change

status	2nd byte	3rd byte
EnH	llH	mmH

n=MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
mm,ll=Pitch Bend value: 00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-8192 - 0 - +8191)

* Not received in Performance mode when the Rx parameter (PERFORM/MIDI/MIDI) is OFF.

■ Channel Mode Messages

● All Sound Off (Controller number 120)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	78H	00H

n=MIDI channel: 0H - FH (ch.1 - ch.16)

* When this message is received, all notes currently sounding on the corresponding channel will be turned off.
* Not received in Performance mode when the Rx parameter (PERFORM/MIDI/MIDI) is OFF.

● Reset All Controllers (Controller number 121)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	79H	00H

n=MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)

* Not received in Performance mode when the Rx parameter (PERFORM/MIDI/MIDI) is OFF.
* When this message is received, the following controllers will be set to their reset values.

Controller	Reset value
Pitch Bend Change	[+-]0 (center)
Polyphonic Key Pressure	0 (off)
Channel Pressure	0 (off)
Modulation	0 (off)
Breath type	0 (minimum)
Expression	127 (maximum) However the controller will be at minimum.
Hold 1	0 (off)
Sostenuto	0 (off)
Soft	0 (off)
Hold 2	0 (off)
RPN	Unset. Previously set data will not change.
NRPN	Unset. Previously set data will not change.
System General purpose controller 10	(minimum)
System General purpose controller 20	(minimum)

● All Note Off (Controller number 123)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	7BH	00H

n=MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)

* When All Note Off is received, all currently sounding notes of the corresponding channel will be turned off. However if Hold 1 or Sostenuto are on, the sound will be held until these are turned off.
* Not received in Performance mode if Rx parameter (PERFORM/MIDI/MIDI) is OFF.

● Omni Off (Controller number 124)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	7CH	00H

n=MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)

* The same processing as when All Note Off is received will be done.
* Not received in Performance mode if Rx parameter (PERFORM/MIDI/MIDI) is OFF.

● Omni On (Controller number 125)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	7DH	00H

n=MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)

* The same processing as when All Note Off is received will be done. The instrument will not be set to OMNI ON.
* Not received in Performance mode if Rx parameter (PERFORM/MIDI/MIDI) is OFF.

● Mono (Controller number 126)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	7EH	mmH

n=MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
mm=Mono number: 00H - 10H (0 - 16)

* The same processing as when All Note Off is received will be done, and the Assign parameter (PATCH/CONTROL/KEY MODE & BENDER) will be set to SOLO.
* Not received in Performance mode if Rx parameter (PERFORM/MIDI/MIDI) is OFF.

● Poly (Controller number 127)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	7FH	00H

n=MIDI channel number:0H - FH (ch.1 - ch.16)

* The same processing as when All Note Off is received will be done, and the Assign parameter (PATCH/CONTROL/KEY MODE & BENDER) will be set to POLY.
* Not received in Performance mode if Rx parameter (PERFORM/MIDI/MIDI) is OFF.

■ System Realtime Messages

● Timing Clock

status
F8H

* This message will be received if the Clock Source parameter (SYSTEM/SETUP/SYSTEM SETUP) is MIDI (p. 129).

● Active Sensing

status
FEH

* When an Active Sensing message is received, the unit will begin monitoring the interval at which MIDI messages are received. During monitoring, if more than 420 ms passes without a message being received, the same processing will be done as when All Sound Off, All Note Off, and Reset All Controllers messages are received. Then monitoring will be halted.

■ System Exclusive Messages

status	data byte	status
F0H	iiH, ddH, ..., eeH	F7H

F0H:	System Exclusive message status
ii = ID number:	This is the ID number (manufacturer ID) that specifies the manufacturer whose exclusive message this is. Roland's manufacturer ID is 41H.ID numbers 7EH and 7FH are defined in an expansion of the MIDI standard as Universal Non-realtime messages (7EH) and Universal Realtime Messages (7FH).
dd,..., ee = data:	00H - 7FH (0 - 127)
F7H:	EOX (End Of Exclusive)

Of the System Exclusive messages received by this device, the Universal Non-realtime messages and the Universal Realtime messages and the Data Request (RQ1) messages and the Data Set (DT1) messages will be set automatically.

● Universal Non-realtime System Exclusive Messages

❍Identity Request Message

When this message is received, Identity Reply message (p. 189) will be transmitted.

status	data byte	status
F0H	7EH, dev, 06H, 01H	F7H

Byte	Remarks	
F0H	Exclusive status	
7EH	ID number	(Universal Non-realtime message)
dev	device ID	(dev: 10H - 1FH)
06H	sub ID#1	(General Information)
01H	sub ID#2	(Identity Request)
F7H	EOX	(End Of Exclusive)

* The “dev” is own device number or 7FH (Broadcast).

❍GM System On

“GM System On” is a command message that resets the internal settings of the instrument to the GM initial state (General MIDI System - Level 1). A GM instrument that receives this message will automatically enter a state in which it can correctly perform a GM score.

status	data byte	status
F0H	7EH, 7FH, 09H, 01H	F7H

Byte	Remarks	
F0H	Exclusive status	
7EH	ID number	(Universal Non-realtime message)
7FH	device ID	(Broadcast)
09H	sub ID#1	(General MIDI Message)
01H	sub ID#2	(General MIDI On)
F7H	EOX	(End Of Exclusive)

* Not received when the Rx.GM parameter (SYSTEM/MIDI/SYS-EXC MIDI) is OFF.

❍GM System Off

When this messages is received, this instrument will return to the performance mode.

status	data byte	status
F0H	7EH, 7FH, 09H, 02H	F7H

Byte	Remarks	
F0H	Exclusive status	
7EH	ID number	(Universal Non-realtime message)
7FH	device ID	(Broadcast)
09H	sub ID#1	(General MIDI Message)
02H	sub ID#2	(General MIDI Off)
F7H	EOX	(End Of Exclusive)

* Not received when the Rx.GM parameter (SYSTEM/MIDI/SYS-EXC MIDI) is OFF.

● Universal Realtime System Exclusive messages

❍Master Volume

status	data byte	status
F0H	7FH, 7FH, 04H, 01H, llH, mmH	F7H

Byte	Remarks	
F0H	Exclusive status	
7FH	ID number	(Universal Realtime message)
7FH	device ID	(Broadcast)
04H	sub ID#1	(Device Control Message)
01H	sub ID#2	(Master Volume)
llH	LSB of Master Volume	
mmH	MSB of Master Volume	
F7H	EOX	(End Of Exclusive)

* LSB of Master Volume (llH) is processed as 00H.

● Data Transmission

This instrument can use exclusive messages to exchange many varieties of internal settings with other devices.
The model ID of the exclusive messages used by this instrument is 6AH.

❍Data Request 1 RQ1

This message requests the other device to transmit data. The address and size indicate the type and amount of data that is requested.
When a Data Request message is received, if the device is in a state in which it is able to transmit data, and if the address and size are appropriate, the requested data is transmitted as a Data Set 1 (DT1) message. If the conditions are not met, nothing is transmitted.

status	data byte	status
F0H	41H, dev, 6AH, 11H, aaH, bbH, ccH, ddH, ssH, ttH, uuH, vvH, sum	F7H

Byte	Remarks	
F0H	Exclusive status	
41H	ID number	(Roland)
dev	device ID	(dev: 10H - 1FH)
6AH	model ID	(XP-30)
11H	command ID	(RQ1)
aaH	address MSB	
bbH	address	
ccH	address	
ddH	address LSB	
ssH	size MSB	
ttH	size	
uuH	size	
vvH	size LSB	
sum	checksum	
F7H	EOX	(End Of Exclusive)

* The size of data that can be transmitted at one time is fixed for each type of data. and data requests must be made with a fixed starting address and size. Refer to the address and size given in **“Mapa de direcciones de los parámetros”** (p. 190).
* For the checksum, refer to (p. 204).
* This message is not received if the Rx.Exc parameter (SYSTEM/MIDI/SYS-EXC MIDI) is OFF.
* This message is not received in GM mode.

❍Data Set 1 DT1

This message transmits the actual data, and is used when you wish to set the data of the receiving device.

status	data byte	status
F0H	41H, dev, 6AH, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, eeH, ... ffH, sum	F7H

Byte	Remarks	
F0H	Exclusive status	
41H	ID number	(Roland)
dev	device ID	(dev: 10H - 1FH)
6AH	model ID	(XP-30)
12H	command ID	(DT1)
aaH	address MSB	
bbH	address	
ccH	address	
ddH	address LSB	
eeH	data:	The actual data to be transmitted. Multi-byte data is transmitted in the order of the address.
:	:	
ffH	data	
sum	checksum	
F7H	EOX	(End Of Exclusive)

* The amount of data that is transmitted at one time is fixed for the type of data, and only data of the fixed starting address and size will be transmitted. Refer to the address and size given in **“Mapa de direcciones de los parámetros”** (p. 190).
* Data whose size is greater than 128 bytes should be divided into packets of 128 bytes or less and transmitted. Successive “Data Set 1” messages should have at least 20 ms of time interval between them.
* For the checksum, refer to (p. 204).
* This message is not received if Rx.Exc parameter (SYSTEM/MIDI/SYS-EXC MIDI) is OFF.
* This message is not received in GM mode.

This device is able to receive GS Exclusive messages only for Scale Tune settings.

❍Data Set 1 DT1

This message transmits the actual data, and is used when you wish to set the data of the receiving device.

status	data byte	status
F0H	41H, dev, 42H, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, ... eeH, sum	F7H

Byte	Remarks	
F0H	Exclusive status	
41H	ID number	(Roland)
dev	device ID	(dev: 10H - 1FH)
42H	model ID	(GS)
12H	command ID	(DT1)
aaH	address MSB	
bbH	address middle byte	
ccH	address LSB	
ddH	data:	The actual data to be transmitted. Multi-byte data is transmitted in the address order.
:	:	
eeH	data	
sum	checksum	
F7H	EOX	(End Of Exclusive)

* This message is not received when the Rx.Exc parameter (SYSTEM/MIDI/SYS-EXC MIDI) is OFF.
* This message is not received in GM mode.

2. Transmisión de datos (sección de fuentes del sonido)

■ Channel Voice Messages

● Note Off

status	2nd byte	3rd byte
8nH	kkH	vvH

n=MIDI channel: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
kk=Note Number: 00H - 7FH (0 - 127)
vv=Note Off Velocity: 00H - 7FH (0 - 127)

● Note On

status	2nd byte	3rd byte
9nH	kkH	vvH

n=MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
kk=note number: 00H - 7FH (0 - 127)
vv=Note On velocity: 01H - 7FH (1 - 127)

● Control Change

* By selecting a controller number that corresponds to the setting of the Assign parameter (SYSTEM/CONTROL/CONTROL PEDAL) or each Assign parameter of C1–4 Slider (SYSTEM/CONTROL/ASSIGN), you can transmit any desired control change.

❍Bank Select (Controller number 0,32)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	00H	mmH
BnH	20H	llH

n=MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
mm,ll=Bank number: 00 00H - 7F 7FH (bank.1 - bank.16384)

* This message is not transmitted if Program parameter (SYSTEM/MIDI/TRANSMIT MIDI) or Bank Sel parameter (SYSTEM/MIDI/TRANSMIT MIDI) is OFF.
* For the Bank Select that corresponds to each Patch, refer to section 1.
* This message is not transmitted in GM mode

❍Modulation (Controller number 1)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	01H	vvH

n=MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=Modulation Depth: 00H - 7FH (0 - 127)

❍Breath type (Controller number 2)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	02H	vvH

n=MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=control value: 00H - 7FH (0 - 127)

❍Foot Type (Controller number 4)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	04H	vvH

n=MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=control value: 00H - 7FH (0 - 127)

❍Portamento Time (Controller number 5)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	05H	vvH

n=MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=Portamento Time: 00H - 7FH (0 - 127)

❍Volume (Controller number 7)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	07H	vvH

n=MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=Volume: 00H - 7FH (0 - 127)

❍Balance (Controller number 8)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	08H	vvH

n=MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=Balance: 00H - 7FH (0 - 127)

❍Panpot (Controller number 10)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	0AH	vvH

n=MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=panpot: 00H - 40H - 7FH (left - center - right)

❍Expression (Controller number 11)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	0BH	vvH

n=MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=Expression: 00H - 7FH (0 - 127)

❍Hold 1 (Controller number 64)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	40H	vvH

n=MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=control value: 00H - 7FH (0 - 127) 0-63=OFF, 64-127=ON

❍Portamento (Controller number 65)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	41H	vvH

n=MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=control value: 00H - 7FH (0 - 127) 0-63=OFF, 64-127=ON

❍Sostenuto (Controller number 66)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	42H	vvH

n=MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=control value: 00H - 7FH (0 - 127) 0-63=OFF, 64-127=ON

❍Soft (Controller number 67)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	43H	vvH

n=MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=control value: 00H - 7FH (0 - 127) 0-63=OFF, 64-127=ON

❍ Hold 2 (Controller number 69)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	45H	vvH

n=MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=control value: 00H - 7FH (0 - 127)

❍Sound Controller 2 (Controller number 71)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	47H	vvH

n=MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=control value: 00H - 40H - 7FH (-128 - 0 - +126)

❍Sound Controller 3 (Controller number 72)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	48H	vvH

n=MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=control value: 00H - 40H - 7FH (-128 - 0 - +126)

❍Sound Controller 4 (Controller number 73)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	49H	vvH

n=MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=control value: 00H - 40H - 7FH (-128 - 0 - +126)

❍Sound Controller 5 (Controller number 74)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	4AH	vvH

n=MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=control value: 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)

❍General Purpose Controller 5 (Controller number 80)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	50H	vvH

n=MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=control value: 00H - 40H - 7FH (-128 - 0 - +126)

❍General Purpose Controller 6 (Controller number 81)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	51H	vvH

n=MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=control value: 00H - 40H - 7FH (-128 - 0 - +126)

❍General Purpose Controller 7 (Controller number 82)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	52H	vvH

n=MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=control value: 00H - 40H - 7FH (-128 - 0 - +126)

❍General Purpose Controller 8 (Controller number 83)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	53H	vvH

n=MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=control value: 00H - 40H - 7FH (-128 - 0 - +126)

❍Portamento Control (Controller number 84)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	54H	kkH

n=MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
kk=source note number: 00H - 7FH (0 - 127)

❍Effect 1 (Reverb Send Level) (Controller number 91)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	5BH	vvH

n=MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=Reverb Send Level: 00H - 7FH (0 - 127)

❍Effect 3 (Chorus Send Level) (Controller number 93)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	5DH	vvH

n=MIDI channel: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=Chorus Send Level: 00H - 7FH (0 - 127)

❍RPN MSB/LSB (Controller number 100,101)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	65H	mmH
BnH	64H	llH

n=MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
mm=MSB of the parameter number specified by RPN
ll=LSB of the parameter number specified by RPN

This device transmits the following RPNs.

RPN MSB LSB	Data entry MSB LSB	Notes
00H 00H	mmH -	Pitch Bend Sensitivity mm : 00H - 0CH (0 - 12 semitones) ll : 00H
00H 01H	mmH llH	Master Fine Tuning mm, ll : 20 00H - 40 00H - 60 00H (-8192 x 50 / 8192 - 0 - +8192 x 50 / 8192 cent)
00H 02H	mmH -	Master Coarse Tuning mm : 10H - 40H - 70H (-48 - 0 - +48 semitones) ll : 00H

● Program Change

status	2nd byte
CnH	ppH

n=MIDI channel: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
pp=Program number: 00H - 7FH (prog.1 - prog.128)

* This message is not transmitted when the Program parameter (SYSTEM/MIDI/TRANSMIT MIDI) is OFF.

● Channel Aftertouch

status	2nd byte
DnH	vvH

n=MIDI channel: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv=Channel Aftertouch: 00H - 7FH (1 - 128)

● Pitch Bend Change

status	2nd byte	3rd byte
EnH	llH	mmH

n=MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
mm,ll=Pitch Bend value: 00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-8192 - 0 - +8191)

■ System Realtime Messages

● Active Sensing

status
FEH

* Transmitted at intervals of approximately 250ms.
* Not transmitted if the Active Sensing parameter (SYSTEM/MIDI/TRANSMIT MIDI) is OFF.

■ System Exclusive Messages

There is a kind of the Universal Non-realtime messages and the Data Set (DT1) messages in the System Exclusive messages transmitted by this device.

● Universal Non-realtime System Exclusive Messages

❍Identity Reply Message

When Identity Request message (p. 186) is received, this message will be transmitted.

status	data byte	status
F0H	7EH, dev, 06H, 02H, 41H, 6AH, 00H, 04H, 00H, 00H, 01H, 00H, 00H	F7H

Byte	Remarks	
F0H	Exclusive status	
7EH	ID number	(Universal Non-realtime message)
dev	device ID	(dev: 10H - 1FH)
06H	sub ID#1	(General Information)
02H	sub ID#2	(Identity Reply)
41H	ID number	(Roland)
6AH 00H	Device family code	
04H 00H	Device family number code	
00H 01H 00H 00H	Software revision level	
F7H	EOX	(End Of Exclusive)

● Data Transmission

❍Data Set1 DT1

status	data byte	status
F0H	41H, dev, 6AH, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, eeH, ... ffH, sum	F7H

Byte	Remarks	
F0H	Exclusive status	
41H	ID number	(Roland)
dev	device ID	(dev: 10H - 1FH)
6AH	model ID	(XP-30)
12H	command ID	(DT1)
aaH	address MSB	
bbH	address	
ccH	address	
ddH	address LSB	
eeH	data:	The actual data to be transmitted. Multi-byte data is transmitted in the address order.
:	:	
ffH	data	
sum	checksum	
F7H	EOX	(End Of Exclusive)

* The amount of data transmitted at one time is fixed for the type of data, and the data will be transmitted with the fixed starting address and size. Refer to the address and size given in **“Mapa de direcciones de los parámetros”** (p. 190).
* Large amounts of data must be divided into packets of 128 bytes or less, and transmitted at intervals of approximately 20 ms.
* For the checksum, refer to (p. 204).

3. Mapa de direcciones de los parámetros

1. XP-30 (Model ID=6AH)

* For addresses marked by a #, the data must be divided into 2 parts for transmission. For example, data with the hexadecimal value ABH would be divided into 0AH and 0BH, and transmitted in that order.
* Parameter values enclosed in < > are for the JV-1010 / JV-1080 / JV-2080 / XP-50 / XP-60 / XP-80, and will be ignored if received by the XP-30.

Start Address	Description	
00 00 00 00	System	1-1
01 00 00 00	Temporary Performance	1-2
02 00 00 00	Performance Mode Temporary Patch(part 1)	1-3
02 01 00 00	Performance Mode Temporary Patch(part 2)	
:		
02 08 00 00	Performance Mode Temporary Patch(part 9)	
02 09 00 00	Temporary Rhythm Setup	1-4
02 0A 00 00	Performance Mode Temporary Patch(part 11)	1-3
:		
02 0F 00 00	Performance Mode Temporary Patch(part 16)	
03 00 00 00	Patch Mode Temporary Patch	1-3
10 00 00 00	User Performance USER:01	1-2
10 01 00 00	User Performance USER:02	
:		
10 1F 00 00	User Performance USER:32	
10 40 00 00	User Rhythm Setup USER:1	1-4
10 41 00 00	User Rhythm Setup USER:2	
11 00 00 00	User Patch USER:001	1-3
11 01 00 00	User Patch USER:002	
:		
11 7F 00 00	User Patch USER:128	

● 1-1.System

Offset Address	Description	
00 00	System Common	1-1-1
10 00	Part 1 Scale Tune	1-1-2
11 00	Part 2 Scale Tune	
:		
1F 00	Part 16 Scale Tune	
20 00	Patch Mode Scale Tune	1-1-2

● 1-1-1.System Common

Offset Address	Size	Description	Data (Value)
00 00	0000 00aa	Sound Mode	0 - 2 *1
00 01	0aaa aaaa	Performance Number	0 - 127 *2
00 02	0000 00aa	Patch Group Type	0 - 2 *3
00 03	0aaa aaaa	Patch Group ID	0 - 127
# 00 04	0000 aaaa	Patch Number	0 - 255
	0000 bbbb		(001 - 256)
00 06	0aaa aaaa	Master Tune	0 - 126 *4
00 07	0000 000a	Scale Tune Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 08	0000 000a	EFX Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 09	0000 000a	Chorus Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 0A	0000 000a	Reverb Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 0B	0000 000a	Patch Remain	0 - 1 (OFF,ON)
00 0C	0000 000a	Clock Source	0 - 1 (INT,MIDI)
00 0D	0000 0aaa	TAP Control Source	0 - 4 *5
00 0E	0000 0aaa	Hold Control Source	0 - 4 *6
00 0F	0000 0aaa	Peak Control Source	0 - 4 *6
00 10	0000 000a	Volume Control Source	0 - 1 *7
00 11	0000 00aa	Aftertouch Source	0 - 2 *8
00 12	0aaa aaaa	System Control Source 1	1 - 97 *9
00 13	0aaa aaaa	System Control Source 2	1 - 97 *9
00 14	0000 000a	Receive Program Change	0 - 1 (OFF,ON)
00 15	0000 000a	Receive Bank Select	0 - 1 (OFF,ON)
00 16	0000 000a	Receive Control Change	0 - 1 (<OFF,ON>)
00 17	0000 000a	Receive Modulation	0 - 1 (<OFF,ON>)
00 18	0000 000a	Receive Volume	0 - 1 (<OFF,ON>)
00 19	0000 000a	Receive Hold-1	0 - 1 (<OFF,ON>)
00 1A	0000 000a	Receive Pitch Bend	0 - 1 (<OFF,ON>)
00 1B	0000 000a	Receive Aftertouch	0 - 1 (<OFF,ON>)
00 1C	000a aaaa	Control Channel	0 - 16 (1 - 16,OFF)
00 1D	0000 aaaa	Patch Receive Channel	0 - 15 (1 - 16)
00 1E	0000 000a	Rhythm Edit Source	0 - 1 *10
00 1F	0000 00aa	Preview Sound Mode	0 - 2 *11
00 20	0aaa aaaa	Preview Note Set 1	0 - 127 (C-1 - G9)
00 21	0aaa aaaa	Preview Velocity Set 1	0 - 127 *12
00 22	0aaa aaaa	Preview Note Set 2	0 - 127 (C-1 - G9)
00 23	0aaa aaaa	Preview Velocity Set 2	0 - 127 *12
00 24	0aaa aaaa	Preview Note Set 3	0 - 127 (C-1 - G9)
00 25	0aaa aaaa	Preview Velocity Set 3	0 - 127 *12
00 26	0aaa aaaa	Preview Note Set 4	0 - 127 (C-1 - G9)
00 27	0aaa aaaa	Preview Velocity Set 4	0 - 127 *12
00 28	0000 000a	Transmit Program Change	0 - 1 (OFF,ON)
00 29	0000 000a	Transmit Bank Select	0 - 1 (OFF,ON)
00 2A	000a aaaa	Patch Transmit Channel	0 - 17 *13
00 2B	0000 000a	Transpose Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 2C	0000 aaaa	Transpose Value	0 - 11 (-5 - +6)
00 2D	0000 0aaa	Octave Shift	0 - 6 (-3 - +3)
00 2E	0aaa aaaa	Keyboard Velocity	0 - 127 *14
00 2F	0000 00aa	Keyboard Sens	0 - 2 *15
00 30	0aaa aaaa	Aftertouch Sens	0 - 100
00 31	0aaa aaaa	Pedal(1) Assign	1 - 104 *16
00 32	0000 00aa	Pedal(1) Output Mode	0 - 3 *18

00 33	0000 000a	Pedal(1) Polarity	0 - 1 *20
00 34	0aaa aaaa	Pedal2 Assign	1 - 104 *17
00 35	0000 00aa	Pedal2 Output Mode	0 - 3 *19
00 36	0000 000a	Pedal2 Polarity	0 - 1 *21
00 37	0aaa aaaa	C1 Assign	1 - 97 *9
00 38	0000 00aa	C1 Output Mode	0 - 3 *18
00 39	0aaa aaaa	C2 Assign	1 - 97 *9
00 3A	0000 00aa	C2 Output Mode	0 - 3 *18
00 3B	0000 00aa	Hold Pedal Output Mode	0 - 3 *18
00 3C	0000 000a	Hold Pedal Polarity	0 - 1 *20
00 3D	0000 000a	Bank Select Group1 Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 3E	0aaa aaaa	Bank Select Group1 MSB	0 - 127
00 3F	0aaa aaaa	Bank Select Group1 LSB	0 - 127
00 40	0000 000a	Bank Select Group2 Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 41	0aaa aaaa	Bank Select Group2 MSB	0 - 127
00 42	0aaa aaaa	Bank Select Group2 LSB	0 - 127
00 43	0000 000a	Bank Select Group3 Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 44	0aaa aaaa	Bank Select Group3 MSB	0 - 127
00 45	0aaa aaaa	Bank Select Group3 LSB	0 - 127
00 46	0000 000a	Bank Select Group4 Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 47	0aaa aaaa	Bank Select Group4 MSB	0 - 127
00 48	0aaa aaaa	Bank Select Group4 LSB	0 - 127
00 49	0000 000a	Bank Select Group5 Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 4A	0aaa aaaa	Bank Select Group5 MSB	0 - 127
00 4B	0aaa aaaa	Bank Select Group5 LSB	0 - 127
00 4C	0000 000a	Bank Select Group6 Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 4D	0aaa aaaa	Bank Select Group6 MSB	0 - 127
00 4E	0aaa aaaa	Bank Select Group6 LSB	0 - 127
00 4F	0000 000a	Bank Select Group7 Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 50	0aaa aaaa	Bank Select Group7 MSB	0 - 127
00 51	0aaa aaaa	Bank Select Group7 LSB	0 - 127
00 52	0aaa aaaa	Pedal3 Assign	1 - 104 *17
00 53	0000 00aa	Pedal3 Output Mode	0 - 3 *19
00 54	0000 000a	Pedal3 Polarity	0 - 1 *21
00 55	0aaa aaaa	Pedal4 Assign	1 - 104 *17
00 56	0000 00aa	Pedal4 Output Mode	0 - 3 *19
00 57	0000 000a	Pedal4 Polarity	0 - 1 *21
00 58	00aa aaaa	Arpeggio Style	0 - 42 (1 - 43)
00 59	00aa aaaa	Arpeggio Motif	0 - 37 (1 - 38)
00 5A	0aaa aaaa	Arpeggio Beat Pattern	0 - 114 (1 - 115)
00 5B	0aaa aaaa	Arpeggio Accent Rate	0 - 100
00 5C	0aaa aaaa	Arpeggio Shuffle Rate	50 - 90
00 5D	0aaa aaaa	Arpeggio Keyboard Velocity	0 - 127 *14
00 5E	0000 0aaa	Arpeggio Octave Range	0 - 6 (-3 - +3)
00 5F	0000 aaaa	Arpeggio Part Number	0 - 15 *22
# 00 60	0000 aaaa 0000 bbbb	System Tempo	20 - 250
00 62	0aaa aaaa	C3 Assign	1 - 97 *9
00 63	0000 00aa	C3 Output Mode	0 - 3 *18
00 64	0aaa aaaa	C4 Assign	1 - 97 *9
00 65	0000 00aa	C4 Output Mode	0 - 3 *18
Total size	00 00 00 66		

*1 PERFORMANCE, PATCH, GM
*2 USER:01–USER:32, <CARD:01–CARD:32>, PR-A:01–PR-A:32, PR-B:01–PR-B:32
*3 USER&PRESET, <PCM>, EXP
*4 427.4–452.6
*5 <OFF, HOLD-1, SOSTENUTO, SOFT, HOLD-2>
*6 OFF, HOLD-1, SOSTENUTO, SOFT, HOLD-2
*7 VOLUME, VOLUME&EXPRESSION
*8 CHANNEL, POLY, CH&POLY
*9 CC01–CC05, CC07–CC31, CC64–CC95, PITCH BEND, AFTERTOUCH
*10 <PANEL, PANEL&MIDI>
*11 SINGLE, CHORD, PHRASE
*12 OFF, 1–127
*13 1–16, RX-CH, OFF
*14 REAL, 1–127
*15 LIGHT, MEDIUM, HEAVY
*16 CC01–CC05, CC07–CC31, CC64–CC95, PITCH BEND, AFTERTOUCH, PROG-UP, PROG-DOWN, <START/STOP>, <PUNCH-IN/OUT>, TAP-TEMPO, OCTAVE-UP, OCTAVE-DOWN
*17 <CC01–CC05, CC07–CC31, CC64–CC95, PITCH BEND, AFTERTOUCH, PROG-UP, PROG-DOWN, <START/STOP>, <PUNCH-IN/OUT>, TAP-TEMPO, OCTAVE-UP, OCTAVE-DOWN>
*18 OFF, INT, MIDI, INT&MIDI
*19 <OFF, INT, MIDI, INT&MIDI>
*20 STANDARD, REVERSE
*21 <STANDARD, REVERSE>
*22 PART1–PART16

● 1-1-2.Scale Tune

Offset Address	Size	Description	Data (Value)
00 00	0aaa aaaa	Scale Tune for C	0 - 127 (-64 - +63)
00 01	0aaa aaaa	Scale Tune for C#	0 - 127 (-64 - +63)
00 02	0aaa aaaa	Scale Tune for D	0 - 127 (-64 - +63)
00 03	0aaa aaaa	Scale Tune for D#	0 - 127 (-64 - +63)
00 04	0aaa aaaa	Scale Tune for E	0 - 127 (-64 - +63)
00 05	0aaa aaaa	Scale Tune for F	0 - 127 (-64 - +63)
00 06	0aaa aaaa	Scale Tune for F#	0 - 127 (-64 - +63)
00 07	0aaa aaaa	Scale Tune for G	0 - 127 (-64 - +63)
00 08	0aaa aaaa	Scale Tune for G#	0 - 127 (-64 - +63)
00 09	0aaa aaaa	Scale Tune for A	0 - 127 (-64 - +63)
00 0A	0aaa aaaa	Scale Tune for A#	0 - 127 (-64 - +63)
00 0B	0aaa aaaa	Scale Tune for B	0 - 127 (-64 - +63)
Total size	00 00 00 0C		

● 1-2.Performance

Offset Address	Description	
00 00	Performance Common	1-2-1
10 00	Performance Part 1	1-2-2
11 00	Performance Part 2	
:		
1F 00	Performance Part 16	

● 1-2-1.Performance Common

Offset Address	Size	Description	Data (Value)
00 00	0aaa aaaa	Performance Name 1	32 - 127
00 01	0aaa aaaa	Performance Name 2	32 - 127
00 02	0aaa aaaa	Performance Name 3	32 - 127
00 03	0aaa aaaa	Performance Name 4	32 - 127
00 04	0aaa aaaa	Performance Name 5	32 - 127
00 05	0aaa aaaa	Performance Name 6	32 - 127
00 06	0aaa aaaa	Performance Name 7	32 - 127
00 07	0aaa aaaa	Performance Name 8	32 - 127
00 08	0aaa aaaa	Performance Name 9	32 - 127
00 09	0aaa aaaa	Performance Name 10	32 - 127
00 0A	0aaa aaaa	Performance Name 11	32 - 127
00 0B	0aaa aaaa	Performance Name 12	32 - 127
00 0C	0000 aaaa	EFX Source	0 - 15 *1
00 0D	00aa aaaa	EFX Type	0 - 39 (1 - 40)
00 0E	0aaa aaaa	EFX Parameter 1	0 - 127
00 0F	0aaa aaaa	EFX Parameter 2	0 - 127
00 10	0aaa aaaa	EFX Parameter 3	0 - 127
00 11	0aaa aaaa	EFX Parameter 4	0 - 127
00 12	0aaa aaaa	EFX Parameter 5	0 - 127
00 13	0aaa aaaa	EFX Parameter 6	0 - 127
00 14	0aaa aaaa	EFX Parameter 7	0 - 127
00 15	0aaa aaaa	EFX Parameter 8	0 - 127
00 16	0aaa aaaa	EFX Parameter 9	0 - 127
00 17	0aaa aaaa	EFX Parameter 10	0 - 127
00 18	0aaa aaaa	EFX Parameter 11	0 - 127
00 19	0aaa aaaa	EFX Parameter 12	0 - 127
00 1A	0000 00aa	EFX Output Assign	0 - 2 *2
00 1B	0aaa aaaa	EFX Mix Out Send Level	0 - 127
00 1C	0aaa aaaa	EFX Chorus Send Level	0 - 127
00 1D	0aaa aaaa	EFX Reverb Send Level	0 - 127
00 1E	0000 aaaa	EFX Control Source 1	0 - 10 *3
00 1F	0aaa aaaa	EFX Control Depth 1	0 - 126 (-63 - +63)
00 20	0000 aaaa	EFX Control Source 2	0 - 10 *3
00 21	0aaa aaaa	EFX Control Depth 2	0 - 126 (-63 - +63)
00 22	0aaa aaaa	Chorus Level	0 - 127
00 23	0aaa aaaa	Chorus Rate	0 - 127
00 24	0aaa aaaa	Chorus Depth	0 - 127
00 25	0aaa aaaa	Chorus Pre-Delay	0 - 127
00 26	0aaa aaaa	Chorus Feedback	0 - 127
00 27	0000 00aa	Chorus Output	0 - 2 *4
00 28	0000 0aaa	Reverb Type	0 - 7 *5
00 29	0aaa aaaa	Reverb Level	0 - 127
00 2A	0aaa aaaa	Reverb Time	0 - 127
00 2B	000a aaaa	Reverb HF Damp	0 - 17 *6
00 2C	0aaa aaaa	Delay Feedback	0 - 127
# 00 2D	0000 aaaa 0000 bbbb	Performance Tempo	20 - 250
00 2F	0000 000a	Keyboard Range Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 30	0aaa aaaa	Voice Reserve 1	0 - 64
00 31	0aaa aaaa	Voice Reserve 2	0 - 64
00 32	0aaa aaaa	Voice Reserve 3	0 - 64
00 33	0aaa aaaa	Voice Reserve 4	0 - 64
00 34	0aaa aaaa	Voice Reserve 5	0 - 64
00 35	0aaa aaaa	Voice Reserve 6	0 - 64
00 36	0aaa aaaa	Voice Reserve 7	0 - 64
00 37	0aaa aaaa	Voice Reserve 8	0 - 64
00 38	0aaa aaaa	Voice Reserve 9	0 - 64
00 39	0aaa aaaa	Voice Reserve 10	0 - 64
00 3A	0aaa aaaa	Voice Reserve 11	0 - 64
00 3B	0aaa aaaa	Voice Reserve 12	0 - 64
00 3C	0aaa aaaa	Voice Reserve 13	0 - 64
00 3D	0aaa aaaa	Voice Reserve 14	0 - 64
00 3E	0aaa aaaa	Voice Reserve 15	0 - 64
00 3F	0aaa aaaa	Voice Reserve 16	0 - 64
00 40	0000 000a	Keyboard Mode	0 - 1 *7
00 41	0000 000a	Clock Source	0 - 1 *8
Total size	00 00 00 42		

*1 PERFORM, 1–9, 11–16
*2 MIX, <DIRECT-1>, <DIRECT-2>
*3 OFF, SYS-CTRL1, SYS-CTRL2, MODULATION, BREATH, FOOT, VOLUME, PAN, EXPRESSION, PITCH BEND, AFTERTOUCH
*4 MIX, REV, MIX+REV
*5 ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2, DELAY, PAN-DLY
*6 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, BYPASS
*7 LAYER, SINGLE
*8 PERFORMANCE, SYSTEM

● 1-2-2.Performance Part

Offset Address	Size	Description	Data (Value)
00 00	0000 000a	Receive Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 01	0000 aaaa	MIDI Channel	0 - 15 (1 - 16)
00 02	0000 00aa	Patch Group Type	0 - 2 *1
00 03	0aaa aaaa	Patch Group ID	0 - 127
# 00 04	0000 aaaa 0000 bbbb	Patch Number	0 - 255 (001 - 256)
00 06	0aaa aaaa	Part Level	0 - 127
00 07	0aaa aaaa	Part Pan	0 - 127 (L64 - 63R)
00 08	0aaa aaaa	Part Coarse Tune	0 - 96 (-48 - +48)
00 09	0aaa aaaa	Part Fine Tune	0 - 100 (-50 - +50)
00 0A	0000 0aaa	Output Assign	0 - 4 *2
00 0B	0aaa aaaa	Mix/EFX Send Level	0 - 127
00 0C	0aaa aaaa	Chorus Send Level	0 - 127
00 0D	0aaa aaaa	Reverb Send Level	0 - 127
00 0E	0000 000a	Receive Program Change Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 0F	0000 000a	Receive Volume Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 10	0000 000a	Receive Hold-1 Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 11	0aaa aaaa	Keyboard Range Lower	0 - 127 *3
00 12	0aaa aaaa	Keyboard Range Upper	0 - 127 *4
00 13	0000 0aaa	Octave Shift	0 - 6 (-3 - +3)
00 14	0000 000a	Local Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 15	0000 000a	Transmit Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 16	0000 0aaa	Transmit Bank Select Group	0 - 7 *5
# 00 17	0000 aaaa 0000 bbbb	Transmit Volume	0 - 128 (0 - 127,OFF)
Total size	00 00 00 19		

*1 USER&PRESET, <PCM>, EXP
*2 MIX, EFX, <DIRECT-1>, <DIRECT-2>, PATCH
*3 C-1–Upper
*4 Lower–G9
*5 PATCH, GROUP1–GROUP7

● 1-3.Patch

Offset Address	Description	
00 00	Patch Common	1-3-1
10 00	Patch Tone 1	1-3-2
12 00	Patch Tone 2	
14 00	Patch Tone 3	
16 00	Patch Tone 4	

● 1-3-1.Patch Common

Offset Address	Size	Description	Data (Value)
00 00	0aaa aaaa	Patch Name 1	32 - 127
00 01	0aaa aaaa	Patch Name 2	32 - 127
00 02	0aaa aaaa	Patch Name 3	32 - 127
00 03	0aaa aaaa	Patch Name 4	32 - 127
00 04	0aaa aaaa	Patch Name 5	32 - 127
00 05	0aaa aaaa	Patch Name 6	32 - 127
00 06	0aaa aaaa	Patch Name 7	32 - 127
00 07	0aaa aaaa	Patch Name 8	32 - 127
00 08	0aaa aaaa	Patch Name 9	32 - 127
00 09	0aaa aaaa	Patch Name 10	32 - 127
00 0A	0aaa aaaa	Patch Name 11	32 - 127
00 0B	0aaa aaaa	Patch Name 12	32 - 127
00 0C	00aa aaaa	EFX Type	0 - 39 (1 - 40)
00 0D	0aaa aaaa	EFX Parameter 1	0 - 127
00 0E	0aaa aaaa	EFX Parameter 2	0 - 127
00 0F	0aaa aaaa	EFX Parameter 3	0 - 127
00 10	0aaa aaaa	EFX Parameter 4	0 - 127
00 11	0aaa aaaa	EFX Parameter 5	0 - 127
00 12	0aaa aaaa	EFX Parameter 6	0 - 127
00 13	0aaa aaaa	EFX Parameter 7	0 - 127
00 14	0aaa aaaa	EFX Parameter 8	0 - 127
00 15	0aaa aaaa	EFX Parameter 9	0 - 127
00 16	0aaa aaaa	EFX Parameter 10	0 - 127
00 17	0aaa aaaa	EFX Parameter 11	0 - 127
00 18	0aaa aaaa	EFX Parameter 12	0 - 127
00 19	0000 00aa	EFX Output Assign	0 - 2 *1
00 1A	0aaa aaaa	EFX Mix Out Send Level	0 - 127
00 1B	0aaa aaaa	EFX Chorus Send Level	0 - 127
00 1C	0aaa aaaa	EFX Reverb Send Level	0 - 127
00 1D	0000 aaaa	EFX Control Source 1	0 - 10 *2
00 1E	0aaa aaaa	EFX Control Depth 1	0 - 126 (-63 - +63)
00 1F	0000 aaaa	EFX Control Source 2	0 - 10
00 20	0aaa aaaa	EFX Control Depth 2	0 - 126 (-63 - +63)
00 21	0aaa aaaa	Chorus Level	0 - 127
00 22	0aaa aaaa	Chorus Rate	0 - 127
00 23	0aaa aaaa	Chorus Depth	0 - 127
00 24	0aaa aaaa	Chorus Pre-Delay	0 - 127
00 25	0aaa aaaa	Chorus Feedback	0 - 127
00 26	0000 00aa	Chorus Output	0 - 2 *3
00 27	0000 0aaa	Reverb Type	0 - 7 *4
00 28	0aaa aaaa	Reverb Level	0 - 127
00 29	0aaa aaaa	Reverb Time	0 - 127
00 2A	000a aaaa	Reverb HF Damp	0 - 17 *5
00 2B	0aaa aaaa	Delay Feedback	0 - 127

# 00 2C	0000 aaaa	Patch Tempo	20 - 250
	0000 bbbb		
00 2E	0aaa aaaa	Patch Level	0 - 127
00 2F	0aaa aaaa	Patch Pan	0 - 127 (L64 - 63R)
00 30	0aaa aaaa	Analog Feel	0 - 127
00 31	0000 aaaa	Bend Range Up	0 - 12
00 32	00aa aaaa	Bend Range Down	0 - 48 (0 - -48)
00 33	0000 000a	Key Assign Mode	0 - 1 (POLY,SOLO)
00 34	0000 000a	Solo Legato	0 - 1 (OFF,ON)
00 35	0000 000a	Portamento Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 36	0000 000a	Portamento Mode	0 - 1 *6
00 37	0000 000a	Portamento Type	0 - 1 (RATE,TIME)
00 38	0000 000a	Portamento Start	0 - 1 *7
00 39	0aaa aaaa	Portamento Time	0 - 127
00 3A	0000 aaaa	Patch Control Source 2	0 - 15 *8
00 3B	0000 aaaa	Patch Control Source 3	0 - 15 *8
00 3C	0000 00aa	EFX Control Hold/Peak	0 - 2 *9
00 3D	0000 00aa	Control 1 Hold/Peak	0 - 2 *9
00 3E	0000 00aa	Control 2 Hold/Peak	0 - 2 *9
00 3F	0000 00aa	Control 3 Hold/Peak	0 - 2 *9
00 40	0000 000a	Velocity Range Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 41	0000 0aaa	Octave Shift	0 - 6 (-3 - +3)
00 42	0000 00aa	Stretch Tune Depth	0 - 3 (OFF,1 - 3)
00 43	0000 000a	Voice Priority	0 - 1 *10
00 44	0000 aaaa	Structure Type 1&2	0 - 9 (1 - 10)
00 45	0000 00aa	Booster 1&2	0 - 3 *11
00 46	0000 aaaa	Structure Type 3&4	0 - 9 (1 - 10)
00 47	0000 00aa	Booster 3&4	0 - 3 *11
00 48	0000 000a	Clock Source	0 - 1 *12
00 49	0aaa aaaa	Patch Category	0 - 127 *13
Total size	00 00 00 4A		

*1 MIX, <DIRECT-1>, <DIRECT-2>
*2 OFF, SYS-CTRL1, SYS-CTRL2, MODULATION, BREATH, FOOT, VOLUME, PAN, EXPRESSION, PITCH BEND, AFTERTOUCH
*3 MIX, REV, MIX+REV
*4 ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2, DELAY, PAN-DLY
*5 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, BYPASS
*6 NORMAL, LEGATO
*7 PITCH, NOTE
*8 OFF, SYS-CTRL1, SYS-CTRL2, MODULATION, BREATH, FOOT, VOLUME, PAN, EXPRESSION, PITCH BEND, AFTERTOUCH, LFO1, LFO2, VELOCITY, KEYFOLLOW, PLAYMATE
*9 OFF, HOLD, PEAK
*10 LAST, LOUDEST
*11 0, +6, +12, +18
*12 PATCH, SYSTEM
*13 NO ASSIGN, AC.PIANO, EL.PIANO, KEYBOARDS, BELL, MALLET, ORGAN, ACCORDION, HARMONICA, AC.GUITAR, EL.GUITAR, DIST.GUITAR, BASS, SYNTH BASS, STRINGS, ORCHESTRA, HIT&STAB, WIND, FLUTE, AC.BRASS, SYNTH BRASS, SAX, HARD LEAD, SOFT LEAD, TECHNO SYNTH, PULSATING, SYNTH FX, OTHER SYNTH, BRIGHT PAD, SOFT PAD, VOX, PLUCKED, ETHNIC, FRETTED, PERCUSSION, SOUND FX, BEAT&GROOVE, DRUMS, COMBINATION (0–38)

● 1-3-2.Patch Tone

Offset Address	Size	Description	Data (Value)
00 00	0000 000a	Tone Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 01	0000 00aa	Wave Group Type	0 - 2 *1
00 02	0aaa aaaa	Wave Group ID	0 - 127
# 00 03	0000 aaaa	Wave Number	0 - 254
	0000 bbbb		(001 - 255)
00 05	0000 00aa	Wave Gain	0 - 3 *2
00 06	0000 000a	FXM Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 07	0000 00aa	FXM Color	0 - 3 (1 - 4)
00 08	0000 aaaa	FXM Depth	0 - 15 (1 - 16)
00 09	0000 0aaa	Tone Delay Mode	0 - 7 *3
00 0A	0aaa aaaa	Tone Delay Time	0 - 127
00 0B	0aaa aaaa	Velocity Cross Fade	0 - 127
00 0C	0aaa aaaa	Velocity Range Lower	1 - 127 *4
00 0D	0aaa aaaa	Velocity Range Upper	1 - 127 *5
00 0E	0aaa aaaa	Keyboard Range Lower	0 - 127 *6
00 0F	0aaa aaaa	Keyboard Range Upper	0 - 127 *7
00 10	0000 000a	Redamper Control Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 11	0000 000a	Volume Control Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 12	0000 000a	Hold-1 Control Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 13	0000 000a	Pitch Bend Control Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 14	0000 00aa	Pan Control Switch	0 - 2 *8
00 15	000a aaaa	Controller 1 Destination 1	0 - 18 *9
00 16	0aaa aaaa	Controller 1 Depth 1	0 - 126 (-63 - +63)
00 17	000a aaaa	Controller 1 Destination 2	0 - 18 *9
00 18	0aaa aaaa	Controller 1 Depth 2	0 - 126 (-63 - +63)
00 19	000a aaaa	Controller 1 Destination 3	0 - 18 *9
00 1A	0aaa aaaa	Controller 1 Depth 3	0 - 126 (-63 - +63)
00 1B	000a aaaa	Controller 1 Destination 4	0 - 18 *9
00 1C	0aaa aaaa	Controller 1 Depth 4	0 - 126 (-63 - +63)
00 1D	000a aaaa	Controller 2 Destination 1	0 - 18 *9
00 1E	0aaa aaaa	Controller 2 Depth 1	0 - 126 (-63 - +63)
00 1F	000a aaaa	Controller 2 Destination 2	0 - 18 *9
00 20	0aaa aaaa	Controller 2 Depth 2	0 - 126 (-63 - +63)
00 21	000a aaaa	Controller 2 Destination 3	0 - 18 *9
00 22	0aaa aaaa	Controller 2 Depth 3	0 - 126 (-63 - +63)
00 23	000a aaaa	Controller 2 Destination 4	0 - 18 *9
00 24	0aaa aaaa	Controller 2 Depth 4	0 - 126 (-63 - +63)
00 25	000a aaaa	Controller 3 Destination 1	0 - 18 *9
00 26	0aaa aaaa	Controller 3 Depth 1	0 - 126 (-63 - +63)
00 27	000a aaaa	Controller 3 Destination 2	0 - 18 *9
00 28	0aaa aaaa	Controller 3 Depth 2	0 - 126 (-63 - +63)
00 29	000a aaaa	Controller 3 Destination 3	0 - 18 *9
00 2A	0aaa aaaa	Controller 3 Depth 3	0 - 126 (-63 - +63)
00 2B	000a aaaa	Controller 3 Destination 4	0 - 18 *9
00 2C	0aaa aaaa	Controller 3 Depth 4	0 - 126 (-63 - +63)

00 2D	0000 0aaa	LFO1 Waveform	0 - 7 *10
00 2E	0000 000a	LFO1 Key Sync	0 - 1 (OFF,ON)
00 2F	0aaa aaaa	LFO1 Rate	0 - 127
00 30	0000 0aaa	LFO1 Offset	0 - 4 *11
00 31	0aaa aaaa	LFO1 Delay Time	0 - 127
00 32	0000 00aa	LFO1 Fade Mode	0 - 3 *12
00 33	0aaa aaaa	LFO1 Fade Time	0 - 127
00 34	0000 00aa	LFO1 External Sync	0 - 2 *13
00 35	0000 0aaa	LFO2 Waveform	0 - 7 *10
00 36	0000 000a	LFO2 Key Sync	0 - 1 (OFF,ON)
00 37	0aaa aaaa	LFO2 Rate	0 - 127
00 38	0000 0aaa	LFO2 Offset	0 - 4 *11
00 39	0aaa aaaa	LFO2 Delay Time	0 - 127
00 3A	0000 00aa	LFO2 Fade Mode	0 - 3 *12
00 3B	0aaa aaaa	LFO2 Fade Time	0 - 127
00 3C	0000 00aa	LFO2 External Sync	0 - 2 *13
00 3D	0aaa aaaa	Coarse Tune	0 - 96 (-48 - +48)
00 3E	0aaa aaaa	Fine Tune	0 - 100 (-50 - +50)
00 3F	000a aaaa	Random Pitch Depth	0 - 30 *14
00 40	0000 aaaa	Pitch Keyfollow	0 - 15 *15
00 41	000a aaaa	Pitch Envelope Depth	0 - 24 (-12 - +12)
00 42	0aaa aaaa	Pitch Envelope Velocity Sens	0 - 125 *16
00 43	0000 aaaa	Pitch Envelope Velocity Time1	0 - 14 *17
00 44	0000 aaaa	Pitch Envelope Velocity Time4	0 - 14 *17
00 45	0000 aaaa	Pitch Envelope Time Keyfollow	0 - 14 *17
00 46	0aaa aaaa	Pitch Envelope Time 1	0 - 127
00 47	0aaa aaaa	Pitch Envelope Time 2	0 - 127
00 48	0aaa aaaa	Pitch Envelope Time 3	0 - 127
00 49	0aaa aaaa	Pitch Envelope Time 4	0 - 127
00 4A	0aaa aaaa	Pitch Envelope Level 1	0 - 126 (-63 - +63)
00 4B	0aaa aaaa	Pitch Envelope Level 2	0 - 126 (-63 - +63)
00 4C	0aaa aaaa	Pitch Envelope Level 3	0 - 126 (-63 - +63)
00 4D	0aaa aaaa	Pitch Envelope Level 4	0 - 126 (-63 - +63)
00 4E	0aaa aaaa	Pitch LFO1 Depth	0 - 126 (-63 - +63)
00 4F	0aaa aaaa	Pitch LFO2 Depth	0 - 126 (-63 - +63)
00 50	0000 0aaa	Filter Type	0 - 4 *18
00 51	0aaa aaaa	Cutoff Frequency	0 - 127
00 52	0000 aaaa	Cutoff Keyfollow	0 - 15 *15
00 53	0aaa aaaa	Resonance	0 - 127
00 54	0aaa aaaa	Resonance Velocity Sens	0 - 125 *16
00 55	0aaa aaaa	Filter Envelope Depth	0 - 126 (-63 - +63)
00 56	0000 0aaa	Filter Envelope Velocity Curve	0 - 6 (1 - 7)
00 57	0aaa aaaa	Filter Envelope Velocity Sens	0 - 125 *16
00 58	0000 aaaa	Filter Envelope Velocity Time1	0 - 14 *17
00 59	0000 aaaa	Filter Envelope Velocity Time4	0 - 14 *17
00 5A	0000 aaaa	Filter Envelope Time Keyfollow	0 - 14 *17
00 5B	0aaa aaaa	Filter Envelope Time 1	0 - 127
00 5C	0aaa aaaa	Filter Envelope Time 2	0 - 127
00 5D	0aaa aaaa	Filter Envelope Time 3	0 - 127
00 5E	0aaa aaaa	Filter Envelope Time 4	0 - 127
00 5F	0aaa aaaa	Filter Envelope Level 1	0 - 127
00 60	0aaa aaaa	Filter Envelope Level 2	0 - 127
00 61	0aaa aaaa	Filter Envelope Level 3	0 - 127
00 62	0aaa aaaa	Filter Envelope Level 4	0 - 127
00 63	0aaa aaaa	Filter LFO1 Depth	0 - 126 (-63 - +63)
00 64	0aaa aaaa	Filter LFO2 Depth	0 - 126 (-63 - +63)
00 65	0aaa aaaa	Tone Level	0 - 127
00 66	0000 00aa	Bias Direction	0 - 3 *19
00 67	0aaa aaaa	Bias Position	0 - 127 (C-1 - G9)
00 68	0000 aaaa	Bias Level	0 - 14 *17
00 69	0000 0aaa	Level Envelope Velocity Curve	0 - 6 (1 - 7)
00 6A	0aaa aaaa	Level Envelope Velocity Sens	0 - 125 *16
00 6B	0000 aaaa	Level Envelope Velocity Time1	0 - 14 *17
00 6C	0000 aaaa	Level Envelope Velocity Time4	0 - 14 *17
00 6D	0000 aaaa	Level Envelope Time Keyfollow	0 - 14 *17
00 6E	0aaa aaaa	Level Envelope Time 1	0 - 127
00 6F	0aaa aaaa	Level Envelope Time 2	0 - 127
00 70	0aaa aaaa	Level Envelope Time 3	0 - 127
00 71	0aaa aaaa	Level Envelope Time 4	0 - 127
00 72	0aaa aaaa	Level Envelope Level 1	0 - 127
00 73	0aaa aaaa	Level Envelope Level 2	0 - 127
00 74	0aaa aaaa	Level Envelope Level 3	0 - 127
00 75	0aaa aaaa	Level LFO1 Depth	0 - 126 (-63 - +63)
00 76	0aaa aaaa	Level LFO2 Depth	0 - 126 (-63 - +63)
00 77	0aaa aaaa	Tone Pan	0 - 127 (L64 - 63R)
00 78	0000 aaaa	Pan Keyfollow	0 - 14 *17
00 79	00aa aaaa	Random Pan Depth	0 - 63
00 7A	0aaa aaaa	Alternate Pan Depth	1 - 127 (L63 - 63R)
00 7B	0aaa aaaa	Pan LFO1 Depth	0 - 126 (L63 - 63R)
00 7C	0aaa aaaa	Pan LFO2 Depth	0 - 126 (L63 - 63R)
00 7D	0000 00aa	Output Assign	0 - 3 *20
00 7E	0aaa aaaa	Mix/EFX Send Level	0 - 127
00 7F	0aaa aaaa	Chorus Send Level	0 - 127
01 00	0aaa aaaa	Reverb Send Level	0 - 127
Total size	00 00 01 01		

*1 INT, <PCM>, EXP
*2 -6, 0, +6, +12
*3 NORMAL, HOLD, PLAYMATE, CLOCK-SYNC, <TAP-SYNC>, KEY-OFF-N, KEY-OFF-D, TEMPO-SYNC
*4 1–Upper
*5 Lower–127
*6 C-1–Upper
*7 Lower–G9
*8 OFF, CONTINUOUS, KEY-ON
*9 OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, MIX, CHO, REV, PL1, PL2, FL1, FL2, AL1, AL2, pL1, pL2, L1R, L2R
*10 TRI, SIN, SAW, SQR, TRP, S&H, RND, CHS
*11 -100, -50, 0, +50, +100
*12 KEY-ON-IN, KEY-ON-OUT, KEY-OFF-IN, KEY-OFF-OUT
*13 OFF, CLOCK, <TAP>
*14 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 1100, 1200
*15 -100, -70, -50, -30, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100, +120, +150, +200

*16 -100–+150
*17 -100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100
*18 OFF, LPF, BPF, HPF, PKG
*19 LOWER, UPPER, LOWER&UPPER, ALL
*20 MIX, EFX, <DIRECT-1>, <DIRECT-2>

● 1-4.Rhythm Setup

Offset Address	Description	
00 00	Rhythm Common	1-4-1
23 00	Rhythm Note for Key# 35	1-4-2
24 00	Rhythm Note for Key# 36	
:		
62 00	Rhythm Note for Key# 98	

● 1-4-1.Rhythm Common

Offset Address	Size	Description	Data (Value)
00 00	0aaa aaaa	Rhythm Name 1	32 - 127
00 01	0aaa aaaa	Rhythm Name 2	32 - 127
00 02	0aaa aaaa	Rhythm Name 3	32 - 127
00 03	0aaa aaaa	Rhythm Name 4	32 - 127
00 04	0aaa aaaa	Rhythm Name 5	32 - 127
00 05	0aaa aaaa	Rhythm Name 6	32 - 127
00 06	0aaa aaaa	Rhythm Name 7	32 - 127
00 07	0aaa aaaa	Rhythm Name 8	32 - 127
00 08	0aaa aaaa	Rhythm Name 9	32 - 127
00 09	0aaa aaaa	Rhythm Name 10	32 - 127
00 0A	0aaa aaaa	Rhythm Name 11	32 - 127
00 0B	0aaa aaaa	Rhythm Name 12	32 - 127
Total size	00 00 00 0C		

● 1-4-2.Rhythm Note

Offset Address	Size	Description	Data (Value)
00 00	0000 000a	Tone Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 01	0000 00aa	Wave Group Type	0 - 2 *1
00 02	0aaa aaaa	Wave Group ID	0 - 127
# 00 03	0000 aaaa	Wave Number	0 - 254
	0000 bbbb		(001 - 255)
00 05	0000 00aa	Wave Gain	0 - 3 *2
00 06	0000 aaaa	Bend Range	0 - 12
00 07	000a aaaa	Mute Group	0 - 31 (OFF,1 - 31)
00 08	0000 000a	Envelope Mode	0 - 1 *3
00 09	0000 000a	Volume Control Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 0A	0000 000a	Hold-1 Control Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 0B	0000 00aa	Pan Control Switch	0 - 2 *4
00 0C	0aaa aaaa	Coarse Tune	0 - 127 (C-1 - G9)
00 0D	0aaa aaaa	Fine Tune	0 - 100 (-50 - +50)
00 0E	000a aaaa	Random Pitch Depth	0 - 30 *5
00 0F	000a aaaa	Pitch Envelope Depth	0 - 24 (-12 - +12)
00 10	0aaa aaaa	Pitch Envelope Velocity Sens	0 - 125 *6
00 11	0000 aaaa	Pitch Envelope Velocity Time	0 - 14 *7
00 12	0aaa aaaa	Pitch Envelope Time 1	0 - 127
00 13	0aaa aaaa	Pitch Envelope Time 2	0 - 127
00 14	0aaa aaaa	Pitch Envelope Time 3	0 - 127
00 15	0aaa aaaa	Pitch Envelope Time 4	0 - 127
00 16	0aaa aaaa	Pitch Envelope Level 1	0 - 126 (-63 - +63)
00 17	0aaa aaaa	Pitch Envelope Level 2	0 - 126 (-63 - +63)
00 18	0aaa aaaa	Pitch Envelope Level 3	0 - 126 (-63 - +63)
00 19	0aaa aaaa	Pitch Envelope Level 4	0 - 126 (-63 - +63)
00 1A	0000 0aaa	Filter Type	0 - 4 *8
00 1B	0aaa aaaa	Cutoff Frequency	0 - 127
00 1C	0aaa aaaa	Resonance	0 - 127
00 1D	0aaa aaaa	Resonance Velocity Sens	0 - 125 *6
00 1E	0aaa aaaa	Filter Envelope Depth	0 - 126 (-63 - +63)
00 1F	0aaa aaaa	Filter Envelope Velocity Sens	0 - 125 *6
00 20	0000 aaaa	Filter Envelope Velocity Time	0 - 14 *7
00 21	0aaa aaaa	Filter Envelope Time 1	0 - 127
00 22	0aaa aaaa	Filter Envelope Time 2	0 - 127
00 23	0aaa aaaa	Filter Envelope Time 3	0 - 127
00 24	0aaa aaaa	Filter Envelope Time 4	0 - 127
00 25	0aaa aaaa	Filter Envelope Level 1	0 - 127
00 26	0aaa aaaa	Filter Envelope Level 2	0 - 127
00 27	0aaa aaaa	Filter Envelope Level 3	0 - 127
00 28	0aaa aaaa	Filter Envelope Level 4	0 - 127
00 29	0aaa aaaa	Tone Level	0 - 127
00 2A	0aaa aaaa	Level Envelope Velocity Sens	0 - 125 *6
00 2B	0000 aaaa	Level Envelope Velocity Time	0 - 14 *7
00 2C	0aaa aaaa	Level Envelope Time 1	0 - 127
00 2D	0aaa aaaa	Level Envelope Time 2	0 - 127
00 2E	0aaa aaaa	Level Envelope Time 3	0 - 127
00 2F	0aaa aaaa	Level Envelope Time 4	0 - 127
00 30	0aaa aaaa	Level Envelope Level 1	0 - 127
00 31	0aaa aaaa	Level Envelope Level 2	0 - 127
00 32	0aaa aaaa	Level Envelope Level 3	0 - 127
00 33	0aaa aaaa	Tone Pan	0 - 127 (L64 - 63R)
00 34	00aa aaaa	Random Pan Depth	0 - 63
00 35	0aaa aaaa	Alternate Pan Depth	1 - 127 (L63 - 63R)
00 36	0000 00aa	Output Assign	0 - 3 *9
00 37	0aaa aaaa	Mix/EFX Send Level	0 - 127
00 38	0aaa aaaa	Chorus Send Level	0 - 127
00 39	0aaa aaaa	Reverb Send Level	0 - 127
Total size	00 00 00 3A		

*1 INT, <PCM>, EXP
*2 -6, 0, +6, +12
*3 NO-SUS, SUSTAIN
*4 OFF, CONTINUOUS, KEY-ON
*5 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 1100, 1200
*6 -100–+150
*7 -100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100
*8 OFF, LPF, BPF, HPF, PKG
*9 MIX, EFX, <DIRECT-1>, <DIRECT-2>

■ Address Block Map

The following is an outline of the address map for Exclusive messages.

```
 Address(H)   Block            Sub Block       Reference
=========== ==================== =========================== =========
00 00 00 00 +------------------+......................................+-------+
            | System common    |                                      | 1-1-1 |
            +------------------+......................................+-------+
            +------------------+.....+----------+.....................+-------+
            |Scale tune        |     | Part 1   |                     | 1-1-2 |
            +------------------+.    +----------+.....................+-------+
            :                  : .   |    :     |
            :                  :  .  +----------+
            :                  :  .  | Part 16  |
            :                  :  .  +----------+
            :                  :   . | Patch    |
            :                  :    .+----------+
01 00 00 00 +------------------+.....+----------+.....................+-------+
            | Temporary        |     | Common   |                     | 1-2-1 |
            | performance      |     +----------+.....................+-------+
            +------------------+.    +----------+.....................+-------+
            :                  : .   | Part 1   |                     | 1-2-2 |
            :                  :  .  +----------+.....................+-------+
            :                  :  .  |    :     |
            :                  :  .  +----------+
            :                  :   . | Part 16  |
            :                  :    .+----------+
02 00 00 00 +------------------+.....+----------+.....+----------+....+-------+
            | Performance mode |     | Part 1   |     | Common   |    | 1-3-1 |
            | temporary patch  |     +----------+.    +----------+....+-------+
            +------------------+..   |    :     | .   +----------+....+-------+
            :                  :  .  +----------+  .  | Tone 1   |    | 1-3-2 |
            :                  :   . | Part 9   |  .  +----------+....+-------+
            :                  :    .+----------+  .  |    :     |
            :                  :                   .  +----------+
            :                  :                    . | Tone 4   |
            :                  :                     .+----------+
02 09 00 00 +------------------+.....+----------+.....................+-------+
            | Temporary        |     | Common   |                     | 1-4-1 |
            | rhythm setup     |     +----------+.....................+-------+
            +------------------+.    +----------+.....................+-------+
            :                  : .   | Note# 35 |                     | 1-4-2 |
            :                  :  .  +----------+.....................+-------+
            :                  :  .  |    :     |
            :                  :  .  +----------+
            :                  :   . | Note# 98 |
            :                  :    .+----------+
02 0A 00 00 +------------------+.....+----------+.....+----------+....+-------+
            | Performance mode |     | Part 11  |     | Common   |    | 1-3-1 |
            | temporary patch  |     +----------+.    +----------+....+-------+
            +------------------+..   |    :     | .   +----------+....+-------+
            :                  :  .  +----------+  .  | Tone 1   |    | 1-3-2 |
            :                  :   . | Part 16  |  .  +----------+....+-------+
            :                  :    .+----------+  .  |    :     |
            :                  :                   .  +----------+
            :                  :                    . | Tone 4   |
            :                  :                     .+----------+
03 00 00 00 +------------------+.....+----------+.....................+-------+
            | Patch mode       |     | Common   |                     | 1-3-1 |
            | temporary patch  |     +----------+.....................+-------+
            +------------------+.    +----------+.....................+-------+
            :                  : .   | Tone 1   |                     | 1-3-2 |
            :                  :  .  +----------+.....................+-------+
            :                  :  .  |    :     |
            :                  :  .  +----------+
            :                  :   . | Tone 4   |
            :                  :    .+----------+
10 00 00 00 +------------------+.....+----------+.....+----------+....+-------+
            | User             |     | USER:01  |     | Common   |    | 1-2-1 |
            | performance      |     +----------+.    +----------+....+-------+
            +------------------+..   |    :     | .   +----------+....+-------+
            :                  :  .  +----------+  .  | Part 1   |    | 1-2-2 |
            :                  :   . | USER:32  |  .  +----------+....+-------+
            :                  :    .+----------+  .  |    :     |
            :                  :                   .  +----------+
            :                  :                    . | Part 16  |
            :                  :                     .+----------+
10 40 00 00 +------------------+.....+----------+.....+----------+....+-------+
            | User             |     | USER:1   |     | Common   |    | 1-4-1 |
            | rhythm setup     |     +----------+.    +----------+....+-------+
            +------------------+...  +----------+ .   +----------+....+-------+
            :                  :   . | USER:2   |  .  | Note# 35 |    | 1-4-2 |
            :                  :     +----------+  .  +----------+....+-------+
            :                  :                   .  |    :     |
            :                  :                   .  +----------+
            :                  :                    . | Note# 98 |
            :                  :                     .+----------+
11 00 00 00 +------------------+.....+----------+.....+----------+....+-------+
            | User             |     | USER:001 |     | Common   |    | 1-3-1 |
            | patch            |     +----------+.    +----------+....+-------+
            +------------------+..   |    :     | .   +----------+....+-------+
            :                  :  .  +----------+  .  | Tone 1   |    | 1-3-2 |
            :                  :   . | USER:128 |  .  +----------+....+-------+
            :                  :    .+----------+  .  |    :     |
            :                  :                   .  +----------+
            :                  :                    . | Tone 4   |
            :                  :                     .+----------+
```

Apéndices

4. GS (Model ID = 42H)

Start address	Description	
40 10 00	Scale Tune Part10	2-1
40 11 00	: Part1	
40 12 00	: Part2	
40 13 00	: Part3	
40 14 00	: Part4	
40 15 00	: Part5	
40 16 00	: Part6	
40 17 00	: Part7	
40 18 00	: Part8	
40 19 00	: Part9	
40 1A 00	: Part11	
40 1B 00	: Part12	
40 1C 00	: Part13	
40 1D 00	: Part14	
40 1E 00	: Part15	
40 1F 00	: Part16	

● 2-1.Scale Tune

Offset Address	Description		
40	0aaa aaaa	Scale Tune for C	0 - 127 (-64 - +63)
41	0aaa aaaa	Scale Tune for C#	0 - 127 (-64 - +63)
42	0aaa aaaa	Scale Tune for D	0 - 127 (-64 - +63)
43	0aaa aaaa	Scale Tune for D#	0 - 127 (-64 - +63)
44	0aaa aaaa	Scale Tune for E	0 - 127 (-64 - +63)
45	0aaa aaaa	Scale Tune for F	0 - 127 (-64 - +63)
46	0aaa aaaa	Scale Tune for F#	0 - 127 (-64 - +63)
47	0aaa aaaa	Scale Tune for G	0 - 127 (-64 - +63)
48	0aaa aaaa	Scale Tune for G#	0 - 127 (-64 - +63)
49	0aaa aaaa	Scale Tune for A	0 - 127 (-64 - +63)
4A	0aaa aaaa	Scale Tune for A#	0 - 127 (-64 - +63)
4B	0aaa aaaa	Scale Tune for B	0 - 127 (-64 - +63)
Total Size	00 00 0C		

* In order for a GS Exclusive message to be correctly received by the XP-30, the starting address of the message must be the Start address of each Part (the address of Scale Tune C, i.e., offset 40).

5. Supplementary Material

■ Correspondence of the EFX Algorithm and Exclusive Address (EFX Parameter 1–12)

EFX	Parameter	Value

● Type01:STEREO-EQ

prm1	Low: Freq.	0 - 1
prm2	Low: Gain	0 - 30
prm3	High: Freq.	0 - 1
prm4	High: Gain	0 - 30
prm5	Mid1: Freq.	0 - 16
prm6	Mid1: Q	0 - 4
prm7	Mid1: Gain	0 - 30
prm8	Mid2: Freq.	0 - 16
prm9	Mid2: Q	0 - 4
prm10	Mid2: Gain	0 - 30
prm11	Level	0 - 127

● Type02:OVERDRIVE

prm1	Drive	0 - 127
prm2	Pan	0 - 127
prm3	Amp Type	0 - 3
prm4	EQ: Low	0 - 30
prm5	EQ: High	0 - 30
prm6	Level	0 - 127

● Type03:DISTORTION

prm1	Drive	0 - 127
prm2	Pan	0 - 127
prm3	Amp Type	0 - 3
prm4	EQ: Low	0 - 30
prm5	EQ: High	0 - 30
prm6	Level	0 - 127

● Type04:PHASER

prm1	Manual	0 - 125
prm2	Rate	0 - 125
prm3	Depth	0 - 127
prm4	Resonance	0 - 127
prm5	Mix	0 - 127
prm6	Pan	0 - 127
prm7	Level	0 - 127

● Type05:SPECTRUM

prm1	Band1	0 - 30
prm2	Band2	0 - 30
prm3	Band3	0 - 30
prm4	Band4	0 - 30
prm5	Band5	0 - 30
prm6	Band6	0 - 30
prm7	Band7	0 - 30
prm8	Band8	0 - 30
prm9	width	0 - 4
prm10	Pan	0 - 127
prm11	Level	0 - 127

● Type06:ENHANCER

prm1	Sens	0 - 127
prm2	Mix	0 - 127
prm3	EQ: Low	0 - 30
prm4	EQ: High	0 - 30
prm5	Level	0 - 127

● Type07:AUTO-WAH

prm1	Mode	0 - 1
prm2	Rate	0 - 125
prm3	Depth	0 - 127
prm4	Sens	0 - 127
prm5	Manual	0 - 127
prm6	Peak	0 - 127
prm7	Level	0 - 127

● Type08:ROTARY

prm1	High Rate Slow	0 - 125
prm2	Low Rate Slow	0 - 125
prm3	High Rate Fast	0 - 125
prm4	Low Rate Fast	0 - 125
prm5	Speed	0 - 1
prm6	High Acceleration	0 - 15
prm7	Low Acceleration	0 - 15
prm8	High Level	0 - 127
prm9	Low Level	0 - 127
prm10	Separation	0 - 127
prm11	Level	0 - 127

● Type09:COMPRESSOR

prm1	Sustain	0 - 127
prm2	Attack	0 - 127
prm3	Pan	0 - 127
prm4	Post Gain	0 - 3
prm5	EQ: Low	0 - 30
prm6	EQ: High	0 - 30
prm7	Level	0 - 127

● Type10:LIMITER

prm1	Threshold	0 - 127
prm2	Release	0 - 127
prm3	Ratio	0 - 3
prm4	Pan	0 - 127
prm5	Post Gain	0 - 3
prm6	EQ: Low	0 - 30
prm7	EQ: High	0 - 30
prm8	Level	0 - 127

● Type11:HEXA-CHORUS

prm1	Pre Delay	0 - 125
prm2	Rate	0 - 125
prm3	Depth	0 - 127
prm4	Pre Delay Deviation	0 - 20
prm5	Depth Deviation	0 - 40
prm6	Pan Deviation	0 - 20
prm7	Balance	0 - 100
prm8	Level	0 - 127

● Type12:TREMOLO-CHORUS

prm1	Pre delay	0 - 125
prm2	Rate	0 - 125
prm3	Depth	0 - 127
prm4	Tremolo: Rate	0 - 125
prm5	Tremolo: Separation	0 - 127
prm6	Tremolo: Phase	0 - 90
prm7	Balance	0 - 100
prm8	Level	0 - 127

● Type13:SPACE-D

prm1	Pre delay	0 - 125
prm2	Rate	0 - 125
prm3	Depth	0 - 127
prm4	Phase	0 - 90
prm5	EQ: Low	0 - 30
prm6	EQ: High	0 - 30
prm7	Balance	0 - 100
prm8	Level	0 - 127

● Type14:STEREO-CHORUS

prm1	Pre Filter	0 - 2
prm2	Split Point	0 - 16
prm3	Pre Delay	0 - 125
prm4	Rate	0 - 125
prm5	Depth	0 - 127
prm6	Phase	0 - 90
prm7	EQ: Low	0 - 30
prm8	EQ: High	0 - 30
prm9	Balance	0 - 100
prm10	Level	0 - 127

● Type15:STEREO-FLANGER

prm1	Pre Filter	0 - 2
prm2	Split Point	0 - 16
prm3	Pre Delay	0 - 125
prm4	Rate	0 - 125
prm5	Depth	0 - 127
prm6	Phase	0 - 90
prm7	Feedback	0 - 98
prm8	EQ: Low	0 - 30
prm9	EQ: High	0 - 30
prm10	Balance	0 - 100
prm11	Level	0 - 127

● Type16:STEP-FLANGER

prm1	Pre Delay	0 - 125
prm2	Rate	0 - 125
prm3	Depth	0 - 127
prm4	Feedback	0 - 98
prm5	Step Rate	0 - 125
prm6	Phase	0 - 90
prm7	EQ: Low	0 - 30
prm8	EQ: High	0 - 30
prm9	Balance	0 - 100
prm10	Level	0 - 127

● Type17:STEREO-DELAY

prm1	Feedback Route	0 - 1
prm2	Delay Left	0 - 126
prm3	Delay Right	0 - 126
prm4	Phase Left	0 - 1
prm5	Phase Right	0 - 1
prm6	Feedback	0 - 98
prm7	HF Damp	0 - 17
prm8	EQ: Low	0 - 30
prm9	EQ: High	0 - 30
prm10	Balance	0 - 100
prm11	Level	0 - 127

● Type18:MODULATION-DELAY

prm1	Feedback Route	0 - 1
prm2	Delay Left	0 - 126
prm3	Delay Right	0 - 126
prm4	Feedback	0 - 98
prm5	HF Damp	0 - 17
prm6	Rate	0 - 125
prm7	Depth	0 - 127
prm8	Phase	0 - 90
prm9	EQ: Low	0 - 30
prm10	EQ: High	0 - 30
prm11	Balance	0 - 100
prm12	Level	0 - 127

● Type19:TRIPLE-TAP-DELAY

prm1	Delay Left	0 - 125
prm2	Delay Right	0 - 125
prm3	Delay Center	0 - 125
prm4	Feedback	0 - 98
prm5	HF Damp	0 - 17
prm6	Left Level	0 - 127
prm7	Right Level	0 - 127
prm8	Center Level	0 - 127
prm9	EQ: Low	0 - 30
prm10	EQ: High	0 - 30
prm11	Balance	0 - 100
prm12	Level	0 - 127

● Type20:QUADRUPLE-TAP-DELAY

prm1	Delay1	0 - 125
prm2	Delay2	0 - 125
prm3	Delay3	0 - 125
prm4	Delay4	0 - 125
prm5	Level1	0 - 127
prm6	Level2	0 - 127
prm7	Level3	0 - 127
prm8	Level4	0 - 127
prm9	Feedback	0 - 98
prm10	HF Damp	0 - 17
prm11	Balance	0 - 100
prm12	Level	0 - 127

● Type21:TIME-CONTROL-DELAY

prm1	Delay	0 - 120
prm2	Feedback	0 - 98
prm3	Acceleration	0 - 15
prm4	HF Damp	0 - 17
prm5	Pan	0 - 127
prm6	EQ: Low	0 - 30
prm7	EQ: High	0 - 30
prm8	Balance	0 - 100
prm9	Level	0 - 127

● Type22:2VOICE-PITCH-SHIFTER

prm1	Mode	0 - 4
prm2	Coarse1	0 - 36
prm3	Coarse2	0 - 36
prm4	Fine1	0 - 100
prm5	Fine2	0 - 100
prm6	Delay1	0 - 126
prm7	Delay2	0 - 126
prm8	Pan1	0 - 127
prm9	Pan2	0 - 127
prm10	Level Balance	0 - 100
prm11	Balance	0 - 100
prm12	Level	0 - 127

● Type23:FBK-PITCH-SHIFTER

prm1	Mode	0 - 4
prm2	Coarse	0 - 36
prm3	Fine	0 - 100
prm4	Delay	0 - 126
prm5	Feedback	0 - 98
prm6	Pan	0 - 127
prm7	EQ: Low	0 - 30
prm8	EQ: High	0 - 30
prm9	Balance	0 - 100
prm10	Level	0 - 127

● Type24:REVERB

prm1	Type	0 - 5
prm2	Pre Delay	0 - 125
prm3	Time	0 - 127
prm4	HF Damp	0 - 17
prm5	EQ: Low	0 - 30
prm6	EQ: High	0 - 30
prm7	Balance	0 - 100
prm8	Level	0 - 127

● Type25:GATE-REVERB

prm1	Type	0 - 3
prm2	Pre Delay	0 - 125
prm3	Time	0 - 99
prm4	EQ: Low	0 - 30
prm5	EQ: High	0 - 30
prm6	Balance	0 - 100
prm7	Level	0 - 127

● Type26:OVERDRIVE→CHORUS

prm1	OD Drive	0 - 127
prm2	OD Pan	0 - 127
prm3	Chorus Pre Delay	0 - 125
prm4	Chorus Rate	0 - 125
prm5	Chorus Depth	0 - 127
prm6	Chorus Balance	0 - 100
prm7	Total Level	0 - 127

● Type27:OVERDRIVE→FLANGER (serial)

prm1	OD Drive	0 - 127
prm2	OD Pan	0 - 127
prm3	Flanger Pre Delay	0 - 125
prm4	Flanger Rate	0 - 125
prm5	Flanger Depth	0 - 127
prm6	Flanger Feedback	0 - 98
prm7	Flanger Balance	0 - 100
prm8	Total Level	0 - 127

● Type28:OVERDRIVE→DELAY (serial)

prm1	OD Drive	0 - 127
prm2	OD Pan	0 - 127
prm3	Delay Time	0 - 126
prm4	Delay Feedback	0 - 98
prm5	Delay HF Damp	0 - 17
prm6	Delay Balance	0 - 100
prm7	Total Level	0 - 127

● Type29:DISTORTION→CHORUS (serial)

prm1	Distortion Drive	0 - 127
prm2	Distortion Pan	0 - 127
prm3	Chorus Pre Delay	0 - 125
prm4	Chorus Rate	0 - 125
prm5	Chorus Depth	0 - 127
prm6	Chorus Balance	0 - 100
prm7	Total Level	0 - 127

● Type30:DISTORTION→FLANGER (serial)

prm1	OD Drive	0 - 127
prm2	OD Pan	0 - 127
prm3	Flanger Pre Delay	0 - 125
prm4	Flanger Rate	0 - 125
prm5	Flanger Depth	0 - 127
prm6	Flanger Feedback	0 - 98
prm7	Flanger Balance	0 - 100
prm8	Total Level	0 - 127

● Type31:DISTORTION→DELAY (serial)

prm1	OD Drive	0 - 127
prm2	OD Pan	0 - 127
prm3	Delay Time	0 - 126
prm4	Delay Feedback	0 - 98
prm5	Delay HF Damp	0 - 17
prm6	Delay Balance	0 - 100
prm7	Total Level	0 - 127

● Type32:ENHANCER→CHORUS (serial)

prm1	Enhancer Sens	0 - 127
prm2	Enhancer Mix	0 - 127
prm3	Chorus Pre Delay	0 - 125
prm4	Chorus Rate	0 - 125
prm5	Chorus Depth	0 - 127
prm6	Chorus Balance	0 - 100
prm7	Total Level	0 - 127

● Type33:ENHANCER→FLANGER (serial)

prm1	Enhancer Sens	0 - 127
prm2	Enhancer Mix	0 - 127
prm3	Flanger Pre Delay	0 - 125
prm4	Flanger Rate	0 - 125
prm5	Flanger Depth	0 - 127
prm6	Flanger Feedback	0 - 98
prm7	Flanger Balance	0 - 100
prm8	Total Level	0 - 127

● Type34:ENHANCER→DELAY (serial)

prm1	Enhancer Sens	0 - 127
prm2	Enhancer Mix	0 - 127
prm3	Delay Time	0 - 126
prm4	Delay Feedback	0 - 98
prm5	Delay HF Damp	0 - 17
prm6	Delay Balance	0 - 100
prm7	Total Level	0 - 127

● Type35:CHORUS→DELAY (serial)

prm1	Chorus Pre Delay	0 - 125
prm2	Chorus Rate	0 - 125
prm3	Chorus Depth	0 - 127
prm4	Chorus Balance	0 - 100
prm5	Delay Time	0 - 126
prm6	Delay Feedback	0 - 98
prm7	Delay HF Damp	0 - 17
prm8	Delay Balance	0 - 100
prm9	Total Level	0 - 127

● Type36:FLANGER→DELAY (serial)

prm1	Flanger Pre Delay	0 - 125
prm2	Flanger Rate	0 - 125
prm3	Flanger Depth	0 - 127
prm4	Flanger Feedback	0 - 98
prm5	Flanger Balance	0 - 100
prm6	Delay Time	0 - 126
prm7	Delay Feedback	0 - 98
prm8	Delay HF Damp	0 - 17
prm9	Delay Balance	0 - 100
prm10	Total Level	0 - 127

● Type37:CHORUS→FLANGER (serial)

prm1	Chorus Pre Delay	0 - 125
prm2	Chorus Rate	0 - 125
prm3	Chorus Depth	0 - 127
prm4	Chorus Balance	0 - 100
prm5	Flanger Pre Delay	0 - 125
prm6	Flanger Rate	0 - 125
prm7	Flanger Depth	0 - 127
prm8	Flanger Feedback	0 - 98
prm9	Flanger Balance	0 - 100
prm10	Total Level	0 - 127

● Type38:CHORUS/DELAY (parallel)

prm1	Chorus Pre Delay	0 - 125
prm2	Chorus Rate	0 - 125
prm3	Chorus Depth	0 - 127
prm4	Chorus Balance	0 - 100
prm5	Delay Time	0 - 126
prm6	Delay Feedback	0 - 98
prm7	Delay HF Damp	0 - 17
prm8	Delay Balance	0 - 100
prm9	Total Level	0 - 127

● Type39:FLANGER/DELAY (parallel)

prm1	Flanger Pre Delay	0 - 125
prm2	Flanger Rate	0 - 125
prm3	Flanger Depth	0 - 127
prm4	Flanger Feedback	0 - 98
prm5	Flanger Balance	0 - 100
prm6	Delay Time	0 - 126
prm7	Delay Feedback	0 - 98
prm8	Delay HF Damp	0 - 17
prm9	Delay Balance	0 - 100
prm10	Total Level	0 - 127

● Type40:CHORUS/FLANGER (parallel)

prm1	Chorus Pre Delay	0 - 125
prm2	Chorus Rate	0 - 125
prm3	Chorus Depth	0 - 127
prm4	Chorus Balance	0 - 100
prm5	Flanger Pre Delay	0 - 125
prm6	Flanger Rate	0 - 125
prm7	Flanger Depth	0 - 127
prm8	Flanger Feedback	0 - 98
prm9	Flanger Balance	0 - 100
prm10	Total Level	0 - 127

■ List of the Arpeggio Parameter

● Arpeggio Style

value	parameter	value	parameter	value	parameter
0	1/ 4	15	RHYTHM GTR A	30	BOUND BOLL
1	1/ 6	16	RHYTHM GTR B	31	RANDOM
2	1/ 8	17	RHYTHM GTR C	32	LIMITLESS
3	1/12	18	RHYTHM GTR D	33	PORTAMENTO A
4	1/16	19	RHYTHM GTR E	34	PORTAMENTO B
5	1/32	20	3 FINGER GTR	35	SEQUENCE D
6	GLISSANDO	21	STRUMMING GTR	36	BOSSA NOVA
7	SEQUENCE A	22	KBD COMPING A	37	SALSA
8	SEQUENCE B	23	KBD COMPING B	38	MAMBO
9	SEQUENCE C	24	KBD COMPING C	39	LATIN PERCUSSION
10	ECHO	25	KBD COMPING D	40	SAMBA
11	SYNTH BASS	26	KBD COMPING E	41	TANGO
12	SLAP BASS A	27	PERCUSSION	42	HOUSE
13	SLAP BASS B	28	HARP		
14	WALK BASS	29	SHAMISEN		

● Arpeggio Motif

value	parameter	value	parameter	value	parameter
0	SINGLE UP	13	BASS+CHORD 3	26	BASS+RANDOM 3
1	SINGLE DOWN	14	BASS+CHORD 4	27	TOP+UP 1
2	SINGLE UP&DOWN	15	BASS+CHORD 5	28	TOP+UP 2
3	SINGLE RANDOM	16	BASS+UP 1	29	TOP+UP 3
4	DUAL UP	17	BASS+UP 2	30	TOP+UP 4
5	DUAL DOWN	18	BASS+UP 3	31	TOP+UP 5
6	DUAL UP&DOWN	19	BASS+UP 4	32	TOP+UP 6
7	DUAL RANDOM	20	BASS+UP 5	33	BASS+UP+TOP
8	NOTE ORDER	21	BASS+UP 6	34	TRIPLE UP
9	GLISSANDO	22	BASS+UP 7	35	TRIPLE DOWN
10	CHORD	23	BASS+UP 8	36	TRIPLE UP&DOWN
11	BASS+CHORD 1	24	BASS+RANDOM 1	37	TRIPLE RANDOM
12	BASS+CHORD 2	25	BASS+RANDOM 2		

● Arpeggio Beat Pattern

value	parameter	value	parameter	value	parameter
0	1/ 4	40	MUTE 15	80	PORTA-B 09
1	1/ 6	41	MUTE 16	81	PORTA-B 10
2	1/ 8	42	STRUM 1	82	PORTA-B 11
3	1/12	43	STRUM 2	83	PORTA-B 12
4	1/16 1	44	STRUM 3	84	PORTA-B 13
5	1/16 2	45	STRUM 4	85	PORTA-B 14
6	1/16 3	46	STRUM 5	86	PORTA-B 15
7	1/32 1	47	STRUM 6	87	SEQ-B 5
8	1/32 2	48	STRUM 7	88	SEQ-D 1
9	1/32 3	49	STRUM 8	89	SEQ-D 2
10	SEQ-A 1	50	REGGAE1	90	SEQ-D 3
11	SEQ-A 2	51	REFRAIN1	91	SEQ-D 4
12	SEQ-A 3	52	REFRAIN2	92	SEQ-D 5
13	SEQ-A 4	53	PERC1	93	SEQ-D 6
14	SEQ-A 5	54	PERC2	94	SEQ-D 7
15	SEQ-A 6	55	PERC3	95	SEQ-D 8
16	SEQ-A 7	56	PERC4	96	REGGAE2
17	SEQ-B 1	57	WALKBS	97	BOSSA NOVA
18	SEQ-B 2	58	HARP	98	SALSA 1
19	SEQ-B 3	59	BOUND	99	SALSA 2
20	SEQ-B 4	60	RANDOM	100	SALSA 3
21	SEQ-C 1	61	PORTA-A 01	101	SALSA 4
22	SEQ-C 2	62	PORTA-A 02	102	MAMBO 1
23	ECHO 1	63	PORTA-A 03	103	MAMBO 2
24	ECHO 2	64	PORTA-A 04	104	CLAVE
25	ECHO 3	65	PORTA-A 05	105	REV CLA
26	MUTE 01	66	PORTA-A 06	106	GUIRO
27	MUTE 02	67	PORTA-A 07	107	AGOGO
28	MUTE 03	68	PORTA-A 08	108	SAMBA
29	MUTE 04	69	PORTA-A 09	109	TANGO 1
30	MUTE 05	70	PORTA-A 10	110	TANGO 2
31	MUTE 06	71	PORTA-A 11	111	TANGO 3
32	MUTE 07	72	PORTA-B 01	112	TANGO 4
33	MUTE 08	73	PORTA-B 02	113	HOUSE 1
34	MUTE 09	74	PORTA-B 03	114	HOUSE 2
35	MUTE 10	75	PORTA-B 04		
36	MUTE 11	76	PORTA-B 05		
37	MUTE 12	77	PORTA-B 06		
38	MUTE 13	78	PORTA-B 07		
39	MUTE 14	79	PORTA-B 08		

■ Decimal/Hexadecimal Table (hexadecimal values are indicated by a following "H")

MIDI uses 7-bit hexadecimal values to indicate data values and the address and size of exclusive messages. The following table shows the correspondence between decimal and hexadecimal numbers.

D	H	D	H	D	H	D	H
0	00H	32	20H	64	40H	96	60H
1	01H	33	21H	65	41H	97	61H
2	02H	34	22H	66	42H	98	62H
3	03H	35	23H	67	43H	99	63H
4	04H	36	24H	68	44H	100	64H
5	05H	37	25H	69	45H	101	65H
6	06H	38	26H	70	46H	102	66H
7	07H	39	27H	71	47H	103	67H
8	08H	40	28H	72	48H	104	68H
9	09H	41	29H	73	49H	105	69H
10	0AH	42	2AH	74	4AH	106	6AH
11	0BH	43	2BH	75	4BH	107	6BH
12	0CH	44	2CH	76	4CH	108	6CH
13	0DH	45	2DH	77	4DH	109	6DH
14	0EH	46	2EH	78	4EH	110	6EH
15	0FH	47	2FH	79	4FH	111	6FH
16	10H	48	30H	80	50H	112	70H
17	11H	49	31H	81	51H	113	71H
18	12H	50	32H	82	52H	114	72H
19	13H	51	33H	83	53H	115	73H
20	14H	52	34H	84	54H	116	74H
21	15H	53	35H	85	55H	117	75H
22	16H	54	36H	86	56H	118	76H
23	17H	55	37H	87	57H	119	77H
24	18H	56	38H	88	58H	120	78H
25	19H	57	39H	89	59H	121	79H
26	1AH	58	3AH	90	5AH	122	7AH
27	1BH	59	3BH	91	5BH	123	7BH
28	1CH	60	3CH	92	5CH	124	7CH
29	1DH	61	3DH	93	5DH	125	7DH
30	1EH	62	3EH	94	5EH	126	7EH
31	1FH	63	3FH	95	5FH	127	7FH

D: decimal
H: hexadecimal

* Decimal expressions such as used for MIDI channel, Bank Select, and Program Change will be the value 1 greater than the decimal value given in the above table.
* Since each MIDI byte carries 7 significant data bits, each byte can express a maximum of 128 different values. Data for which higher resolution is required must be transmitted using two or more bytes. For example a value indicated as a two-byte value of aa bbH would have a value of aa x 128 + bb.
* For a signed number (+/-), 00H = -64, 40H = +/-0, and 7FH = +63. I.e., the decimal equivalent will be 64 less than the decimal value given in the above table. For a two-byte signed number, 00 00H = -8192, 40 00H = +/-0, and 7F 7FH = +8191. For example the decimal expression of aa bbH would be aa bbH - 40 00H = (aa x 128 + bb - 64 x 128.
* Hexadecimal notation in two 4-bit units is used for data indicated as "nibbled". The nibbled two-byte value of 0a 0b H would be a x 16 + b.

<Example 1> What is the decimal equivalent of 5AH?
From the above table, 5AH = 90.

<Example 2> What is the decimal equivalent of the 7-bit hexadecimal values 12 34H?
From the above table, 12H = 18 and 34H = 52
Thus, 18 x 128 + 52 = 2356

<Example 3> What is the decimal equivalent of the nibbled expression 0A 03 09 0DH?
From the above table, 0AH = 10, 03H = 3, 09H = 9, 0DH = 13
Thus, the result is ((10 x 16 + 3) x 16 + 9) x 16 + 13 = 41885

<Example 4> What is the nibbled equivalent of the decimal number 1258?

```
16 ) 1258
16 )   78...10
16 )    4...14
        0... 4
```

From the above table, 0=00H, 4=04H, 14=0EH, 10=0AH
Thus the result is 00 04 0E 0AH

■ Examples of Actual MIDI Messages

<Example 1> 92 3E 5F
9n is the Note On status and `n' is the MIDI channel number. Since 2H = 2, 3EH = 62, and 5FH = 95, this is a Note On message of MIDI CH = 3, note number 62 (note name D4) and velocity 95.

<Example 2> CE 49
CnH is the Program Change status and `n' is the MIDI channel number. Since EH = 14, and 49H = 73, this is a Program Change message of MIDI CH = 15, Program number 74 (in the GS sound map, Flute).

<Example 3> EA 00 28
EnH is the Pitch Bend Change status and `n' is the MIDI channel number. The 2nd byte (00H=0) is the LSB of the Pitch Bend value, and the 3rd byte (28H=40) is the MSB. However since the Pitch Bend is a signed number with 0 at 40 00H (= 64 x 128 + 0 = 8192), the Pitch Bend value in this case is
28 00H - 40 00H = 40 x 128 + 0 - (64 x 128 + 0) = 5120 - 8192 = -3072

If we assume that the Pitch Bend Sensitivity is set to two semitones, the pitch will change only -200 cents for a Pitch Bend value of -8192 (00 00H). Thus, this message is specifying a Pitch Bend of -200 x (-3072) / (-8192) = -75 cents on MIDI CH = 11.

<Example 4> B3 64 00 65 00 06 0C 26 00 64 7F 65 7F
BnH is the Control Change status, and `n' is the MIDI channel number. In Control Change messages, the 2nd byte is the controller number, and the 3rd byte is the parameter value. MIDI allows what is known as "running status," when if messages of the the same status follow each other, it is permitted to omit the second and following status bytes. In the message above, running status is being used, meaning that the message has the following content.

B3 64 00	MIDI CH = 4, RPN parameter number LSB: 00H
(B3) 65 00	MIDI CH = 4, RPN parameter number MSB: 00H
(B3) 06 0C	MIDI CH = 4, parameter value MSB: 0CH
(B3) 26 00	MIDI CH = 4, parameter value LSB: 00H
(B3) 64 7F	MIDI CH = 4, RPN parameter number LSB: 7FH
(B3) 65 7F	MIDI CH = 4, RPN parameter number MSB: 7FH

Thus, this message transmits a parameter value of 0C 00H to RPN parameter number 00 00H on MIDI CH = 4, and then sets the RPN parameter number to 7F 7FH.

The function assigned to RPN parameter number 00 00H is Pitch Bend Sensitivity, and the MSB of the parameter value indicates semitone steps. Since the MSB of this parameter value is 0CH = 12, the maximum width of pitch bend is being set to [+-]12 semitones (1 octave) (GS sound sources ignore the LSB of Pitch Bend Sensitivity, but it is best to transmit the LSB (parameter value 0) as well, so that the message can be correctly received by any device.

Once the parameter number has been set for RPN or NRPN, all subsequent Data Entry messages on that channel will be effective. Thus, it is recommended that after you have made the change you want, you set the parameter number to 7F 7FH (an "unset" or "null" setting). The final (B3) 64 7F (B3) 65 7F is for this purpose.

It is not a good idea to store many events within the data of a song (e.g., a Standard MIDI File song) using running status as shown in <Example 4>. When the song is paused, fast-forwarded or rewound, the sequencer may not be able to transmit the proper status, causing the sound source to misinterpret the data. It is best to attach the proper status byte to all events.

It is also important to transmit RPN or NRPN parameter number settings and parameter values in the correct order. In some sequencers, data events recorded in the same clock (or a nearby clock) can sometimes be transmitted in an order other than the order in which they were recorded. It is best to record such events at an appropriate interval (1 tick at TPQN=96, or 5 ticks at TPQN=480).

* TPQN: Ticks Per Quarter Note (i.e., the time resolution of the sequencer)

■ Examples of Exclusive Messages and Calculating the Checksum

Roland exclusive messages (RQ1, DT1) are transmitted with a checksum at the end of the data (before F7) to check that the data was received correctly. The value of the checksum is determined by the address and data (or size) of the exclusive message.

● How to Calculate the Checksum (hexadecimal values are indicated by a “H”)

The checksum consists of a value whose lower 7 bits are 0 when the address, size and checksum itself are added.
The following formula shows how to calculate the checksum when the exclusive message to be transmitted has an address of aa bb cc ddH, and data or size of ee ffH.

aa + bb + cc + dd + ee + ff = total
total / 128 = quotient ... remainder
128 - remainder = checksum

<Example 1> Setting the Performance Common REVERB TYPE to DELAY (DT1)
The “Parameter address map” indicates that the starting address of the Temporary Performance is 01 00 00 00H, that the Performance Common offset address is 00 00H, and that the REVERB TYPE address is 00 28H. Thus, the address is:

```
   01 00 00 00H
         00 00H
+)       00 28H
   01 00 00 28H
```

Since DELAY is parameter value 06H,

F0	41	10	6A	12	01 00 00 28	06	??	F7
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	address	data	checksum	(6)

(1) Exclusive status (2) ID number (Roland) (3) Device ID (17)
(4) Model ID (XP-30) (5) Command ID (DT1) (6) EOX

Next we calculate the checksum.

01H + 00H + 00H + 28H + 06H = 1 + 0 + 0 + 40 + 6 = 47 (sum)
47 (total) / 128 = 0 (quotient) ... 47 (remainder)
checksum = 128 - 47 (quotient) = 81 = 51H

This means that the message transmitted will be F0 41 10 6A 12 01 00 00 28 06 51 F7.

<Example 2> Retrieving data for USER:03 Performance Part 3 (RQ1)
The “Parameter Address Map” indicates that the starting address of USER:03 is 10 02 00 00H, and that the offset address of Performance Part 3 is 12 00H. Thus, the address is:

```
   10 02 00 00H
+)       12 00H
   10 02 12 00H
```

Since the size of the Performance Part is 00 00 00 19H,

F0	41	10	6A	11	10 02 12 00	00 00 00 19	??	F7
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	address	size	checksum	(6)

(1) Exclusive status (2) ID number (Roland) (3) Device ID (17)
(4) Model ID (XP-30) (5) Command ID (RQ1) (6) EOX

Next we calculate the checksum.

10H + 02H + 12H + 00H + 00H + 00H + 00H + 19H =
16 + 2 + 18 + 0 + 0 + 0 + 0 + 25 = 61 (sum)

61 (total) / 128 = 0 (product) ... 61 (remainder)
checksum = 128 - 61 (remainder) = 67 = 43H

Thus, a message of F0 41 10 6A 11 10 02 12 00 00 00 00 19 43 F7 would be transmitted.

<Example 3> Retrieving data for Temporary Performance (RQ1)
* When a data transfer is executed in Utility mode, data that is accessed will be the same as that which is transmitted when the Type parameter is set to PERFORM and the Source parameter is set to TEMP: -PATCH

The “Parameter Address Map” gives the following start addresses for Temporary Performance data.

01 00 00 00H Temporary Performance Common
01 00 10 00H Temporary Performance Part 1
:
01 00 1F 00H Temporary Performance Part 16

Since Performance Part has a size of 00 00 00 19H, we add that size to the start address of the Temporary Performance Part 16, resulting in:

```
   01 00 1F 00H
+) 00 00 00 19H
   01 00 1F 19H
```

Thus, the Size for the retrieved data will be:

```
   01 00 1F 19H
-) 01 00 00 00H
   00 00 1F 19H
```

F0	41	10	6A	11	01 00 00 00	00 00 1F 19	??	F7
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	address	size	checksum	(6)

(1) Exclusive status (2) ID number (Roland) (3) Device ID (17)
(4) Model ID (XP-30) (5) Command ID (RQ1) (6) EOX

Calculating the checksum as shown in <Example 2>, we get a message of F0 41 10 6A 11 01 00 00 00 00 00 1F 19 47 F7 to be transmitted.

<Example 4> Retrieving the Temporary Performance data together with all Temporary Part and Rhythm Set data (RQ1)
* When a data transfer is executed in Utility mode, the data that is accessed will be the same as that which is transmitted when the Type parameter is set to PERFORM and the Source parameter is set to TEMP: +PATCH

The “Parameter Address Map” gives the following start addresses for Temporary Performance, Performance Mode Temporary Patch and Performance Mode Temporary Rhythm.

01 00 00 00H Temporary Performance
02 00 00 00H Performance Mode Temporary Patch(part 1)
:
02 08 00 00H Performance Mode Temporary Patch(part 9)
02 09 00 00H Temporary Rhythm Setup
02 0A 00 00H Performance Mode Temporary Patch(part 11)
:
02 0F 00 00H Performance Mode Temporary Patch(part 16)

The Patch offset addresses are as follows.

00 00H Patch Common
10 00H Patch Tone 1
:
16 00H Patch Tone 4

Since Patch Tone has a size of 00 00 01 01H, we add this size to the start address of Performance Mode Temporary Patch (Part 16) Tone 4, to get:

```
   02 0F 00 00H
         16 00H
+) 00 00 01 01H
   02 0F 17 01H
```

Thus, the size of the retrieved data will be:

```
   02 0F 17 01H
-) 01 00 00 00H
   01 0F 17 01H
```

F0	41	10	6A	11	01 00 00 00	01 0F 17 01	??	F7
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	address	size	checksum	(6)

(1) Exclusive status (2) ID number (Roland) (3) Device ID (17)
(4) Model ID (XP-30) (5) Command ID (RQ1) (6) EOX

Calculating the checksum as shown in <Example 2>, we get a message of F0 41 10 6A 11 01 00 00 00 01 0F 17 01 57 F7 to be transmitted.

● Scale Tune Function (Model ID : 42H (GS), address: 40 1x 40H)

Scale Tune is a function that makes fine adjustments to the pitch of each note C-B. Settings are made for one octave, and applied to the notes of all octaves. By making Scale Tune settings you can use tunings and temperaments other than the standard Equal Temperament. Here we give three types of settings as examples.

* Scale tune messages for any parts are recognized in the patch mode.

❍Equal Temperament

This temperament divides the octave into 12 equal steps, and is the temperament most frequently used today, especially in western music. Initially, the Scale Tune function of this instrument is set to Equal Temperament.

❍Just Intonation (tonic of C)

The primary triads sound more beautiful in just intonation than in equal temperament. However, this applies only in one key, and chords will be discordant if you play in a different key. The settings here are for a tonic of C.

❍Arabian-type Scale

The Scale Tune function allow you to use various tunings of ethnic music. Here is one of the Arabian scales.

Setting Examples

Note	Equal Temp.	Just (in C)	Arabian-type Scale
C	0	0	-6
C#	0	-8	+45
D	0	+4	-2
Eb	0	+16	-12
E	0	-14	-51
F	0	-2	-8
F#	0	-10	+43
G	0	+2	-4
G#	0	+14	+47
A	0	-16	0
Bb	0	+14	-10
B	0	-12	-49

The values in the above table are in units of 1 cent. Convert these values to hexadecimal, and transmit them as exclusive data. For example to set the Scale Tune of Part 1 to an Arabian-type scale, transmit the following data.

F0 41 10 42 12 40 11 40 3A 6D 3E 34 0D 38 6B 3C 6F 40 36 0F 76 F7

■ ASCII Code Table

On the XP-30, the following ASCII code set is used for processing data such as the Patch Name and the Performance Name.

D	H	Char	D	H	Char	D	H	Char
32	20H	SP	64	40H	@	96	60H	`
33	21H	!	65	41H	A	97	61H	a
34	22H	"	66	42H	B	98	62H	b
35	23H	#	67	43H	C	99	63H	c
36	24H	$	68	44H	D	100	64H	d
37	25H	%	69	45H	E	101	65H	e
38	26H	&	70	46H	F	102	66H	f
39	27H	`	71	47H	G	103	67H	g
40	28H	(	72	48H	H	104	68H	h
41	29H	)	73	49H	I	105	69H	i
42	2AH	*	74	4AH	J	106	6AH	j
43	2BH	+	75	4BH	K	107	6BH	k
44	2CH	,	76	4CH	L	108	6CH	l
45	2DH	-	77	4DH	M	109	6DH	m
46	2EH	.	78	4EH	N	110	6EH	n
47	2FH	/	79	4FH	O	111	6FH	o
48	30H	0	80	50H	P	112	70H	p
49	31H	1	81	51H	Q	113	71H	q
50	32H	2	82	52H	R	114	72H	r
51	33H	3	83	53H	S	115	73H	s
52	34H	4	84	54H	T	116	74H	t
53	35H	5	85	55H	U	117	75H	u
54	36H	6	86	56H	V	118	76H	v
55	37H	7	87	57H	W	119	77H	w
56	38H	8	88	58H	X	120	78H	x
57	39H	9	89	59H	Y	121	79H	y
58	3AH	:	90	5AH	Z	122	7AH	z
59	3BH	;	91	5BH	[	123	7BH	{
60	3CH	<	92	5CH	\	124	7CH	|
61	3DH	=	93	5DH	]	125	7DH	}
62	3EH	>	94	5EH	^			
63	3FH	?	95	5FH	_			

D: decimal
H: hexadecimal

Note: SP indicates “space”.

64 Voice Expandable Synthesizer Fecha : 18 Enero, 1999

Modelo XP-30

Diagrama de Aplicación MIDI

Versi n : 1.00

Función...		Transmitido	Reconocido	Observaciones
Basic Channel	Default	X	1—16	
	Changed	X	1—16	
Mode	Default	X	Mode 3	
	Messages	X	Mode 3, 4 (M = 1)	* 2
	Altered	**************		
Note Number :		0	0—127	
	True Voice	**************	0—127	
Velocity	Note On	O	O	
	Note Off	O	O	
After Touch	Key's	X	O *1	
	Channel's	O	O *1	
Pitch Bend		O	O *1	
Control Change	0, 32	O *1	O *1	Bank select
	1	O	O *1	Modulation
	2	O	O *1	Breath type
	4	O	O *1	Foot type
	5	O	O *1	Portamento time
	6, 38	O	O *1	Data entry
	7	O	O *1	Volume
	8	O	O *1	Balance
	10	O	O *1	Panpot
	11	O	O *1	Expression
	64	O	O *1	Hold 1
	65	O	O *1	Portamento
	66	O	O *1	Sostenuto
	67	O	O *1	Soft
	69	O	O *1	Hold 2
	71	O	O (Resonance) *1	Sound Controller 2
	72	O	O (Decay Time) *1	Sound Controller 3
	73	O	O (Attack Time) *1	Sound Controller 4
	74	O	O (Cutoff) *1	Sound Controller 5
	80	O	O (Tone 1 Level) *1	General Purpose Controller 5
	81	O	O (Tone 2 Level) *1	General Purpose Controller 6
	82	O	O (Tone 3 Level) *1	General Purpose Controller 7
	83	O	O (Tone 4 Level) *1	General Purpose Controller 8
	84	O	O *1	Portamento control
	91	O	O (Reverb) *1	General purpose effects 1
	93	O	O (Chorus) *1	General purpose effects 3
	1—5, 7—31, 64—95 *3	O	O *1	CC1 (General purpose controller 1)
	1—5, 7—31, 64—95 *3	O	O *1	CC2 (General purpose controller 2)
	98, 99	X	X	NRPN LSB, MSB
	100, 101	O	O *1	RPN LSB, MSB
Program Change		O *1	O *1	
	: True Number	**************	0—127	Program No. 1—128
System Exclusive		O	O *1	
System Common	: Song Position	X	X	
	: Song Select	X	X	
	: Tune Request	X	X	
System Real Time	: Clock	X	O *1	
	: Commands	X	X	
Aux Messages	: All Sound Off	X	O (120, 126, 127)	
	: Reset All Controllers	X	O	
	: Local On/Off	X	X	
	: All Notes Off	X	O (123—127)	
	: Active Sensing	O *1	O	
	: System Reset	X	X	
Notes		* 1 O X is selectable. * 2 Recognized as M=1 even if M›1. * 3 Can be changed settings.		

Modo 1 : OMNI ON, POLY Modo 2 : OMNI ON, MONO O : Sí

Modo 3 : OMNI OFF, POLY Modo 4 : OMNI OFF, MONO X : No

Especificaciones

XP-30: 64 Voice Expandable Synthesizer (Conforme al Sistema General MIDI)

● Teclado
61 teclas (con aftertouch de canal, velocidad)

● Número de Partes
16 (Parte 10 es una Parte de Ritmo)

● Polifonía Máxima
64 voces

● Efectos
EFX: 40 ajustes
Reverberación: 1 ajuste (8 tipos)
Chorus: 1 ajuste

● Memoria Preset
Patches: 1406 (640 iguales al JV-2080 + 766 de "Session," "Orchestral" y "Techno Collection")
Interpretaciones: 64
Grupos de percusión: 26 (10 iguales a JV-2080 + 16 de "Session" y "Techno Collection")

● Memoria User
Patches: 128
Interpretaciones: 32
Grupos de percusión: 2

● Tarjetas de Ampliación de Onda (se venden por separado)
2 Tarjetas máximo (D, E)

* *Cada Tarjeta de Ampliación de Onda incluye Patches/Grupos de percusión que utilizan las ondas de la tarjeta.*

● Arpeggiator
43 Estilos

● Pantalla
40 caracteres, 2 líneas (backlit LCD)

● Conectores
Jacks de Salida (L (MONO), R)
Jack Auriculares
Conectores MIDI (IN, OUT, THRU)
Conector Computer (Mac, PC-1, PC-2, MIDI)
Jack de Pedal Hold
Jack de Pedal de Control
Ranura de Tarjeta de Memoria

● Alimentador de Corriente
AC 117 V, AC 230 V, AC 240 V

● Consumo de Corriente
10 W (AC 117 V), 10 W (AC 230 V), 10 W (AC 240 V)

● Dimensiones
1011 (W) x 289 (D) x 88 (H) mm
39-13/16 (W) x 11-7/16 (D) x 3-1/2 (H) pulgadas

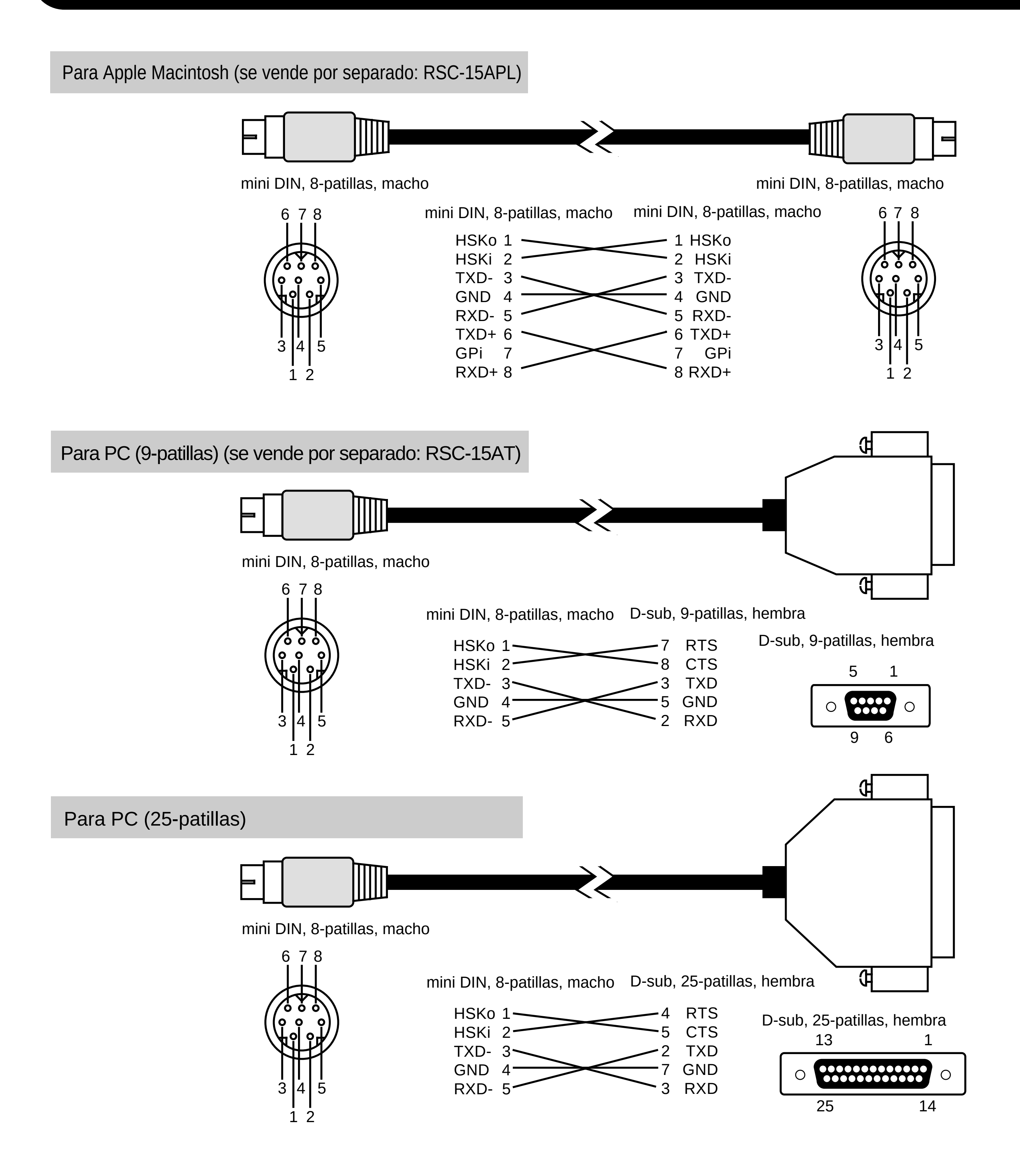
● Peso
7.8 kg. / 17 lbs 4 oz (excepto el cable de alimentación de corriente)

● Accesorios
Manual del Usuario
Cable de Corriente (No se incluye en el XP-30 diseñado para un alimentador de corriente de 117 V)
CD-ROM (SoundDiver JV/XP)

● Opciones
Tarjetas de Ampliación de Onda: serie SR-JV80
SmartMedia: S2M-5 (2M bytes), S4M-5 (4M bytes)

**En interés de mejoras en el producto, la aparición y/o las especificaciones de esta unidad están sujetas a cambios sin previo aviso.*

Diagramas del Cableado de Ordenador



Índice

Símbolos

[+OCT] 12
[-OCT] 12

Numéricos

[1–8/9–16] 13
2VOICE-PITCH-SHIFTER 102

A

Afinación aproximada 127
Afinación precisa 127
[ARPEGGIO] 12
Asignación de salida
(Output assign/Output level) 125
Asignación de Salida Chorus 126
AUTO-WAH 95

B

Bend range 73, 90
Bloque Fuente 120, 121
Booster gain 71

C

Cableado de Ordenador 208
Cargar 115
[CATEGORY] 13
Chorus 61
Chorus depth 72, 126
Chorus feedback level 72
Chorus level 72
Chorus output assign 72
Chorus pre delay 72
Chorus rate 72
CHORUS/DELAY 107
CHORUS/FLANGER 107
CHORUSÆDELAY 106
CHORUSÆFLANGER 107
Color FXM 76
COMPRESSOR 96
Conector COMPUTER 135
Conmutador COMPUTER 134, 135
Control 1 peak/hold 75
Control 2 peak/hold 75
Control 3 peak/hold 75
Controladores 40
[CONTROLLER] 12
Copia de los Efectos de un Patch 117
Copia de los Efectos de una Interpretación 117
Copia de Tecla de Ritmo 118
Copia de un Grupo de percusión 118
Copia de un Patch 117
Copia de una interpretación 117
Copia de una Parte de la Interpretación 117
Copia del Nombre de una Interpretación 117
Copia del Tono de Patch 117
Copiar 115, 117, 128

D

[DEC] 13, 45
Delay feedback level 73
[DEMO] 13
Demo play 28
Destinación 1-4 75
Destino 120, 121
[DIGIT HOLD] 13
DISTORTION 93
DISTORTIONÆCHORUS 104
DISTORTIONÆDELAY 105
DISTORTIONÆFLANGER 105

E

[EDIT] 13
[EFFECTS ON/OFF] 12
EFX control peak/hold 75
ENHANCER 94
ENHANCERÆCHORUS 105
ENHANCERÆDELAY 106
ENHANCERÆFLANGER 105
[ENTER] 13
Escribir 115
Escritura de Grupo de percusión 116
Escritura de Interpretaciones 116
Escritura de un Patch 116
Estilo 108
Estilos Arpeggio 182
[EXIT] 13
[EXP A] 13, 31
[EXP B] 13, 31
[EXP C] 13, 31
[EXP D] 13
[EXP E] 13

F

Factory reset 123
FBK-PITCH-SHIFTER 102
[FILTER/ENV] 12
FLANGER/DELAY 107
FLANGERÆDELAY 106
Format 122
Frecuencia de Chorus 126
Fuente de Sonido 40

G

GATE-REVERB 103
[GM] 12
Grupos de percusión 177
Guardar 115, 116

H

HEXA-CHORUS 96

I

[INC] 13, 45
Información de Aftertouch 127
Información de Breath 127
Información de Expresión 127
Información de Foot 127
Información de Hold 1 127
Información de Modulación 127
Información de Panoramización 127
Información de Pitch bend 127
Información de Volumen 127
Información de Voz 127
Inicializar 115, 119, 128

Inicializar Interpretación 119
Inicializar Patch 119
Inicializar un Grupo de percusión 119
Initial data 119
K
Key assign mode 73
Key mode 83
L
[LEVEL] 12
LIMITER 96
Local OFF 137
Looped 64
M
Mensaje GM system on 124
Modo GM 124
Modo Inicializar 119
Modo Utility/Card 115
Modulation 34
MODULATION-DELAY 99
Motif 109
N
Nivel 68, 92
Nivel de Envío de Chorus 125
Nivel de Envío de Reverberación 125, 126
Nivel de Retardo/Reverberación 126
Nivel de Salida EFX 125
Nombre del Grupo de percusión 88
Número de Patch GM 127
O
One-shot 64
Orchestral 31
OVERDRIVEÆDELAY 104
OVERDRIVEÆFLANGER 104
P
[PALETTE EDIT] 13
Pan (Panoramización) 127
[PANIC] 13
Pantalla GM PLAY 124
Parámetros EFX 154
Parámetros GM mode 153
Parámetros Patch 147
Parámetros Performance 150
Parámetros Rhythm set 151
Parámetros System 158
[PART] 12
[PATCH] 12
Patch 30, ...168
Patch name copy 118
Patch tempo 68
[PERFORM] 12
PHASER 94
[PHRASE PREVIEW] 12
Pitch bend 34
[PORTAMENTO] 12
Portamento 35
Pre Retardo Chorus 126
Protección de Escritura Interna 116
Protección de Memoria User 115
Q
QUADRUPLE-TAP-DELAY 101
R
Receive switch 86
Reinicio Original 115
REVERB 103
Reverb 61
Reverb/Delay HF damp 73
Reverb/Delay level 73
Reverb/Delay time 73
Reverberación/Tipo de Retardo 126
[RHYTHM] 12
Rhythm set name copy 118
ROTARY 95
S
Sensibilidad de Velocidad del Tiempo
de la Envolvente de la Afinación 91
Sensibilidad de Velocidad del Tiempo
de la Envolvente del TVA 92
Session 31
[SHIFT] 13
[SOLO] 12
Solo 35
Solo legato switch 73
SPACE-D 97
SPECTRUM 94
STEP-FLANGER 98
STEREO-CHORUS 97
STEREO-DELAY 99
STEREO-FLANGER 98
[SYSTEM] 12
T
Tarjeta 115
Tarjeta de Memoria 121
Techno Collection 31
Temperamento Igual 114
Tempo 110
Tiempo de Retardo/Reverberación 126
TIME-CONTROL-DELAY 101
Tipo de Datos 120
Tipo EFX 71
Transferencia de datos 115
Transmisión 119
Transmitir 128
[TRANSPOSE] 12
TREMOLO-CHORUS 97
TRIPLE-TAP-DELAY 100
U
[UNDO/COMPARE] 13, 116, 118
[UTIL/CARD] 12, 115
V
Velocidad de preescucha 113
Volcado General 119
Volumen 127

For EU Countries

Apparatus containing Lithium batteries

CAUTION
Danger of explosion if battery is incorrectly replaced.
Replace only with the same or equivalent type recommended by the manufacturer.
Discard used batteries according to the manufacturer s instructions.

ADVARSEL!
Lithiumbatteri - Eksplosionsfare ved fejlagtig h ndtering.
Udskiftning m kun ske med batteri af samme fabrikat og type.
Lev r det brugte batteri tilbage til leverand¿ren.

VARNING
Explosionsfara vid felaktigt batteribyte.
Anv nd samma batterityp eller en ekvivalent typ som rekommenderas av apparattillverkaren.
Kassera anv nt batteri enligt fabrikantens instruktion.

ADVARSEL
Eksplosjonsfare ved feilaktig skifte av batteri.
Benytt samme batteritype eller en tilsvarende type anbefalt av apparatfabrikanten.
Brukte batterier kasseres i henhold til fabrikantens instruks joner.

VAROITUS
Paristo voi r j ht , jos se on virheellisesti asennettu.
Vaihda paristo ainoastaan laitevalmistajan suosittelemaan tyyppiin. H vit k ytetty paristo valmistajan ohjeiden mukaisesti.

For EU Countries



This product complies with the requirements of European Directives EMC 89/336/EEC and LVD 73/23/EEC.

For the USA

FEDERAL COMMUNICATIONS COMMISSION RADIO FREQUENCY INTERFERENCE STATEMENT

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses, and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

— Reorient or relocate the receiving antenna.
— Increase the separation between the equipment and receiver.
— Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
— Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

Unauthorized changes or modification to this system can void the users authority to operate this equipment.
This equipment requires shielded interface cables in order to meet FCC class B Limit.

For Canada

NOTICE

This Class B digital apparatus meets all requirements of the Canadian Interference-Causing Equipment Regulations.

AVIS

Cet appareil num rique de la classe B respecte toutes les exigences du R glement sur le mat riel brouilleur du Canada.

Información

Si necesita servicios de reparación, contacte con su Centro de Servicio Roland más cercano o con el distribuidor autorizado Roland de su país.

ARGENTINA
Instrumentos Musicales S.A.
Florida 656 2nd Floor
Office Number 206A
Buenos Aires
ARGENTINA, CP1005
TEL: (54-1) 394-6057

BRAZIL
Roland Brasil Ltda.
R. Coronel Octaviano da Silveira
203 05522-010
Sao Paulo BRAZIL
TEL: (011) 843 9377

CANADA
Roland Canada Music Ltd. (Head Office)
5480 Parkwood Way Richmond
B. C., V6V 2M4 CANADA
TEL: (0604) 270 6626

Roland Canada Music Ltd. (Toronto Office)
Unit 2, 109 Woodbine Downs
Blvd, Etobicoke, ON
M9W 6Y1 CANADA
TEL: (0416) 213 9707

MEXICO
Casa Veerkamp, s.a. de c.v.
Av. Toluca No. 323 Col. Olivar de los Padres 01780 Mexico D.F.
MEXICO
TEL: (525) 668 04 80

La Casa Wagner de Guadalajara s.a. de c.v.
Av. Corona No. 202 S.J.
Guadalajara, Jalisco Mexico
C.P.44100 MEXICO
TEL: (03) 613 1414

PANAMA
Productos Superiores, S.A.
Apartado 655 - Panama 1
REP. DE PANAMA
TEL: (507) 270-2200

U. S. A.
Roland Corporation U.S.
7200 Dominion Circle
Los Angeles, CA. 90040-3696,
U. S. A.
TEL: (0213) 685 5141

VENEZUELA
Musicland Digital C.A.
Av. Francisco de Miranda,
Centro Parque de Cristal, Nivel
C2 Local 20 Caracas
VENEZUELA
TEL: (02) 285 9218

AUSTRALIA
Roland Corporation Australia Pty. Ltd.
38 Campbell Avenue
Dee Why West. NSW 2099
AUSTRALIA
TEL: (02) 9982 8266

NEW ZEALAND
Roland Corporation (NZ) Ltd.
97 Mt. Eden Road, Mt. Eden,
Auckland 3, NEW ZEALAND
TEL: (09) 3098 715

CHINA
Beijing Xinghai Musical Instruments Co., Ltd.
6 Huangmuchang Chao Yang
District, Beijing, CHINA
TEL: (010) 6774 7491

HONG KONG
Tom Lee Music Co., Ltd. Service Division
22-32 Pun Shan Street, Tsuen
Wan, New Territories,
HONG KONG
TEL: 2415 0911

INDIA
Rivera Digitec (India) Pvt. Ltd.
409, Nirman Kendra,
off Dr. Edwin Moses Road,
Mumbai 400011, INDIA
TEL: (022) 498 3079

INDONESIA
PT Galestra Inti
Kompleks Perkantoran
Duta Merlin Blok E No.6—7
Jl. Gajah Mada No.3—5,
Jakarta 10130,
INDONESIA
TEL: (021) 6335416

KOREA
Cosmos Corporation Service Station
261 2nd Floor Nak-Won Arcade
Jong-Ro ku, Seoul, KOREA
TEL: (02) 742 8844

MALAYSIA
Bentley Music SDN BHD
140 & 142, Jalan Bukit Bintang
55100 Kuala Lumpur,MALAYSIA
TEL: (03) 2443333

PHILIPPINES
G.A. Yupangco & Co. Inc.
339 Gil J. Puyat Avenue
Makati, Metro Manila 1200,
PHILIPPINES
TEL: (02) 899 9801

SINGAPORE
Swee Lee Company
150 Sims Drive,
Singapore 387381
TEL: 784-1669

CRISTOFORI MUSIC PTE LTD
Blk 3014, Bedok Industrial Park E,
#02-2148, SINGAPORE 489980
TEL: 243 9555

TAIWAN
ROLAND TAIWAN ENTERPRISE CO., LTD.
Room 5, 9fl. No. 112 Chung Shan
N.Road Sec.2, Taipei, TAIWAN,
R.O.C.
TEL: (02) 2561 3339

THAILAND
Theera Music Co. , Ltd.
330 Verng Nakorn Kasem, Soi 2,
Bangkok 10100, THAILAND
TEL: (02) 2248821

VIETNAM
Saigon Music Distributor (Tan Dinh Music)
306 Hai Ba Trung, District 1
Ho chi minh City
VIETNAM
TEL: (8) 829-9372

BAHRAIN
Moon Stores
Bab Al Bahrain Road,
P.O.Box 20077
State of BAHRAIN
TEL: 211 005

ISRAEL
Halilit P. Greenspoon & Sons Ltd.
8 Retzif Fa'aliya Hashnya St.
Tel-Aviv-Yaho ISRAEL
TEL: (03) 682366

JORDAN
AMMAN Trading Agency
Prince Mohammed St. P. O. Box
825 Amman 11118 JORDAN
TEL: (06) 4641200

KUWAIT
Easa Husain Al-Yousifi
P.O. Box 126 Safat 13002
KUWAIT
TEL: 5719499

LEBANON
A. Chahine & Fils
P.O. Box 16-5857 Gergi Zeidan St.
Chahine Building, Achrafieh
Beirut, LEBANON
TEL: (01) 335799

OMAN
OHI Electronics & Trading Co. LLC
P. O. Box 889 Muscat
Sultanate of OMAN
TEL: 959085

QATAR
Badie Studio & Stores
P.O.Box 62,
DOHA QATAR
TEL: 423554

SAUDI ARABIA
Abdul Latif S. Al-Ghamdi Trading Establishment
Middle East Commercial Center
Al-Khobar Dharan Highway
P.O. Box 3631 Al-Khober
31952 SAUDIARABIA
TEL: (03) 898 2332

aDawliah Universal Electronics APL
P.O.Box 2154 ALKHOBAR 31952,
SAUDI ARABIA
TEL: (03) 898 2081

SYRIA
Technical Light & Sound Center
Khaled Ibn Al Walid St.
P.O.Box 13520
Damascus - SYRIA
TEL: (011) 2235 384

TURKEY
Barkat Muzik aletleri ithalat ve ihracat limited ireketi
Siraselvier Cad. Guney Ishani No.
86/6 Taksim, Istanbul TURKEY
TEL: (0212) 2499324

U.A.E
Zak Electronics & Musical Instruments Co.
Zabeel Road, Al Sherooq Bldg.,
No. 14, Grand Floor DUBAI
U.A.E.
P.O. Box 8050DUBAI, U.A.E
TEL: (04) 360715

EGYPT
Al Fanny Trading Office
P.O.Box2904,
El Horrieh Heliopolos, Cairo,
EGYPT
TEL: (02) 4171828
(02) 4185531

KENYA
Musik Land Limited
P.O Box 12183 Moi Avenue
Nairobi Republic of KENYA
TEL: (2) 338 346

REUNION
Maison FO - YAM Marcel
25 Rue Jules MermanZL
Chaudron - BP79 97491
Ste Clotilde REUNION
TEL: 28 29 16

SOUTH AFRICA
That Other Music Shop (PTY) Ltd.
11 Melle Street (Cnr Melle and
Juta Street)
Braamfontein 2001
Republic of SOUTH AFRICA
TEL: (011) 403 4105

Paul Bothner (PTY) Ltd.
17 Werdmuller Centre Claremont
7700
Republic of SOUTH AFRICA
TEL: (021) 64 4030

AUSTRIA
E. Dematte &Co.
Neu-Rum Siemens-Strasse 4
6063 Innsbruck AUSTRIA
TEL: (0512) 26 44 260

BELGIUM/HOLLAND/ LUXEMBOURG
Roland Benelux N. V.
Houtstraat 3 B-2260 Oevel
(Westerlo) BELGIUM
TEL: (014) 575811

BELORUSSIA
TUSHE
UL. Rabkorovskaya 17
220001 MINSK
TEL: (0172) 764-911

CYPRUS
Radex Sound Equipment Ltd.
17 Diagorou St., P.O.Box 2046,
Nicosia CYPRUS
TEL: (02) 453 426

DENMARK
Roland Scandinavia A/S
Langebrogade 6 Post Box 1937
DK-1023 Copenhagen K.
DENMARK
TEL: 32 95 3111

FRANCE
Roland France SA
4, Rue Paul Henri SPAAK
Parc de l'Esplanade F 77 462 St.
Thibault Lagny Cedex FRANCE
TEL: 01 600 73 500

FINLAND
Roland Scandinavia As, Filial Finland
Lauttasaarentie 54 B
Fin-00201 Helsinki, FINLAND
TEL: (9) 682 4020

GERMANY
Roland Elektronische Musikinstrumente Handelsgesellschaft mbH.
Oststrasse 96, 22844 Norderstedt,
GERMANY
TEL: (040) 52 60090

GREECE
V. Dimitriadis & Co. Ltd.
20, Alexandras St. & Bouboulinas
54 St. 106 82 Athens, GREECE
TEL: (01) 8232415

HUNGARY
Intermusica Ltd.
Warehouse Area 'DEPO' Pf.83
H-2046 Torokbalint, HUNGARY
TEL: (23) 511011

IRELAND
The Dublin Service Centre Audio Maintenance Limited
11 Brunswick Place Dublin 2
Republic of IRELAND
TEL: (01) 677322

ITALY
Roland Italy S. p. A.
Viale delle Industrie, 8
20020 Arese Milano, ITALY
TEL: (02) 937-78300

NORWAY
Roland Scandinavia Avd. Kontor Norge
Lilleakerveien 2 Postboks 95
Lilleaker N-0216 Oslo
NORWAY
TEL: 273 0074

POLAND
P. P. H. Brzostowicz Marian
UL. Blokowa 32, 03624 Warszawa
POLAND
TEL: (022) 679 44 19

PORTUGAL
Tecnologias Musica e Audio, Roland Portugal, S.A.
RUA SANTA CATARINA
131 - 4000 Porto -PORTUGAL
TEL: (02) 208 44 56

RUSSIA
Slami Music Company
Sadojava-Triumfalnaja st., 16
103006 Moscow, RUSSIA
TEL: 095 209 2193

SPAIN
Roland Electronics de España, S. A.
Calle Bolivia 239 08020 Barcelona,
SPAIN
TEL: (93) 308 1000

SWEDEN
Roland Scandinavia A/S SWEDISH SALES OFFICE
Danvik Center 28, 2 tr.
S-131 30 Nacka SWEDEN
TEL: (08) 702 0020

SWITZERLAND
Roland (Switzerland) AG Musitronic AG
Gerberstrasse 5, CH-4410 Liestal,
SWITZERLAND
TEL: (061) 921 1615

UKRAINE
TIC-TAC
Mira Str. 19/108
P.O.Box 180
295400 Munkachevo, UKRAINE
TEL: (03131) 414-40

UNITED KINGDOM
Roland (U.K.) Ltd.
Atlantic Close, Swansea
Enterprise Park SWANSEA
West Glamorgan SA7 9FJ,
UNITED KINGDOM
TEL: (01792) 700139

30 de Agosto de 1998